

# Official PlayStation

№6 '99

РОССИЯ



**Fighting Force 2**  
**Wipeout 3**  
**Destruction Derby 3**  
**Legacy of Kain: Soul Reaver**  
**Spyro The Dragon 2**  
**Silent Hill**  
**Colony Wars: Red Sun**  
**Crusaders of Might & Magic**  
**Crash Team Racing**

**RESIDENT**  
**EVIL 3**  
**NEEMESIS**





# ВНИМАНИЕ! В августе ВСТРЕЧАЙТЕ:



С **АВГУСТА '99** «СТРАНА ИГР» будет выходить в новом формате: финская полиграфия, новый дизайн, новые рубрики, постер в каждом номере...

С **АВГУСТА '99** в продаже **НОВЫЙ ЖУРНАЛ** ТОЛЬКО для поклонников игр на PC в «старом» формате **СИ**: никаких приставок, самая свежая информация, авторитетные авторы



## Official PlayStation №6 '99 РОССИЯ

Зарегистрирован в комитете по печати РФ  
Регистрационный номер 017055 от 14.01.98

### GAMELAND PUBLISHING

ИЧП «АГАРУН Компани» (учредитель)  
Дмитрий Агарунов (директор) dmitri@gameland.ru  
Борис Сковорцов (фин.директор) boris@gameland.ru  
Сергей Лянге (издатель) serge@gameland.ru

### Редакция:

Борис Романов (глав. редактор) borisr@gameland.ru  
Михаил Разумкин (технический редактор)  
Виталий Гербачевский (корректор)

### Дизайн, Верстка:

Сергей Лянге, Иван Солякин

### Для писем:

101000, Москва, Главпочтамт а/я 652, «Official PlayStation»

### Рекламная служба:

Игорь Пискунов  
Тел.: (095) 124-0402. Факс: (095) 125-0211  
e-mail: igor@gameland.ru

### Оптовая продажа:

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru,  
Самвел Анташян samvel@gameland.ru  
Тел. офиса: (095) 124-0402, 937-5230  
Факс офиса: (095) 125-0211  
Тел./факс склада: (095) 207-0962  
Москва, Костомаровский пер., д. 3, стр.3,  
комн.6, ст. метро «Курская».

### Web-Site:

<http://www.gameland.ru>, e-mail: opm@gameland.ru

Общий тираж 25 000 экз. Цена договорная  
Закат № 2274

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Official PlayStation, Россия» обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение материалов настоящего издания и прилагаемого демо-диска допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.

PlayStation — Торговая марка Sony Computer Entertainment Europe.

Отпечатано в типографии ИПК «Московская Правда»,  
Москва, ул. 1905 года, дом 7

Official PlayStation Magazine, Russia

## ОТ РЕДАКЦИИ

Посоветовавшись с самыми активными читателями, мы решили улучшить оформление нашего с вами журнала. Вместе с новым внешним видом на его страницы попали и новые рубрики, которых раньше так не хватало нашему изданию. Надеемся вы по достоинству оцените проведенную нами работу и в своих будущих письмах, которые мы постоянно ждем, поделитесь с нами своими впечатлениями по этому поводу.

Главный редактор журнала OPM Россия Борис Романов и принимавшие в создание этого номера журнала авторы: Лев Платонов, Александр Щербаков, Дмитрий Полухов, Михаил Разумкин, Андрей Белкин, Алексей Ковалев, Михаил Антонов, Стрелков Данила, Роман Стефанцов.

## СОДЕРЖАНИЕ



До появления на прилавках магазинов долгожданного **Soul Reaver** оставались считанные дни, и мы решили в последний раз взглянуть на то, что нам готовит команда **Crystal Dynamics**.



На прошедшей недавно выставке **E3** японское издательство **Capcom** решило представить на суд зрителей то, что в последствии станет третьей частью ее знаменитой серии ужасиков **Resident Evil**. Наши корреспонденты, побывавшие на ее премьере делятся своими впечатлениями.





## СПИСОК ИГР В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

<i>Colony Wars: Red Sun</i>	26	<i>KKND Crossfire</i>	40	<i>Resident Evil 3 Nemesis</i>	12
<i>Crash Team Racing</i>	23	<i>Koudelka</i>	29	<i>Silent Hill</i>	44, 68
<i>Crusaders of Might &amp; Magic</i>	27	<i>Kurushi Final</i>	38	<i>South Park</i>	28
<i>Destruction Derby 3</i>	22	<i>Legacy of Kain: Soul Reaver</i>	08	<i>Spyro The Dragon 2</i>	22
<i>Eliminator</i>	47	<i>Live Wire</i>	54	<i>Street Skater</i>	52
<i>Fear Factor</i>	30	<i>Mulan</i>	34	<i>Wipeout 3</i>	21
<i>Fighting Force 2</i>	20	<i>O.D.T.</i>	48	<i>World League Soccer 99</i>	50
<i>Gex 3D: Deep Cover Gecko</i>	56	<i>Onimusha</i>	23	<i>Wu-Tang: Shaolin Style</i>	24
<i>Jurassic Park: Warpath</i>	32	<i>Rainbow Six</i>	36		

### 04 Новости

#### опт XUT? O

- 08 Legacy of Kain: Soul Reaver
- 12 Resident Evil 3 Nemesis

#### опт RULEZ O

- 14 Реслинг: в это можно играть!

#### опт СКОРО A

- 20 Fighting Force 2
- 21 Wipeout 3
- 22 Spyro The Dragon 2
- 22 Destruction Derby 3
- 23 Onimusha
- 23 Crash Team Racing
- 24 Wu-Tang: Shaolin Style
- 26 Colony Wars: Red Sun
- 27 Crusaders of Might & Magic
- 28 South Park
- 29 Koudelka
- 30 Fear Factor
- 32 Jurassic Park: Warpath
- 34 Mulan
- 36 Rainbow Six
- 38 Kurushi Final

#### опт ОБЗОР X

- 40 KKND Crossfire
- 44 Silent Hill
- 47 Eliminator
- 48 O.D.T.
- 50 World League Soccer 99
- 52 Street Skater
- 54 Live Wire

#### опт ТАКТУКА O

- 56 Gex 3D: Deep Cover Gecko (2 часть)
- 68 Silent Hill
- 74 коды

#### ПИСЬМА

- 78 Письма



Трехмерные драки на динозаврах — это круто.



Хорошие стратегии на PlayStation — большая редкость. **KKND Crossfire** пытается исправить такое положение.

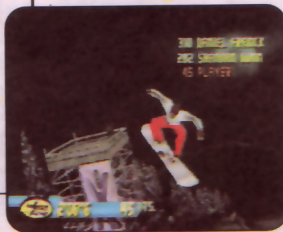


С нашим прохождением, даже такая страшная и сложная игра, как **Silent Hill** ни у кого не вызовет особых проблем.





# PRO BOARDER™





## ВИДЕОИГРЫ И КИНОИСКУССТВО

**В** одном из наших последних номеров мы сообщали о намерении фирмы Сарсом перенести зомби-мутантов из игры **Resident Evil** на широкий экран. В то время работа над фильмом кипела, а Джордж Ромеро, выбранный в качестве сценариста и режиссера, активно раздавал интервью. За прошедшее с той поры время ситуация в корне изменилась. Дело в том, что капкомовские функционеры решили, наконец, прочитать сценарную заявку. Ромеро, автор бессмертной саги «Возвращение живых трупов», решил отвести душу и сделать настоящий фильм ужасов, безо всяких там мелодраматических сантиментов. Но капкомовские продюсеры решили предпочесть наличные доллары творческому энтузиазму американского режиссера. На вопрос относительно сотрудничества с Ромеро Йошики Окамото, глава поекта, ответил коротко и однозначно: «Его сценарий нам не понравился, и мы его уволили». На самом деле, Сарсом проектирует высокобюджетный и глубоко коммерческий фильм, который не должен иметь ограничений по возрасту, а сценарий неистового Ромеро тянул на субтитр «Детям до восемнадцати». Увольнение Джорджа Ро-



меро — это вторая большая потеря капкомовского кинопроекта. Первой была неудачная попытка пригласить на одну из ведущих ролей Брюса Кембелла, легендарного Эша из «Армии тьмы». Учитывая тот факт, что работа над фильмом началась в **1997** году, можно было бы предположить, что в настоящее время он должен быть уже почти закончен. Ничего подобного. Как сказал тот же Окамото, «работа над сценарием фильма перешла в финальную стадию». А если сценарий еще не готов, то появление киноверсии **Resident Evil** не приходится ожидать раньше **2001** года. Несколько более оптимистичные известия поступают со съемочной площадки фильма **Tomb Raider**. Фирма **Eidos Interactive** уже успела одобрить окончательный вариант сценария и, судя по слухам, уже пригласила некую актрису на роль Лары Крофт. Личность этой девушки тщательным образом скрывается, однако, из источников, близких к **Eidos**,



мы узнали, что роль Лары может получить Пета Уилсон, австралийская актриса, исполнившая роль женщины-суперагента по имени Никита. Конечно, это только слухи, од-

нако в каждом слухе есть доля истины. Фильм, естественно, будет сделан в жанре **action**: этакая смесь «Индианы Джонс» и «Смертельной схватки». По словам Чарльза Корнуэлла из **Eidos**, **Tomb Raider** выйдет на экраны в середине **2000** года. Фильм создается в сотрудничестве с таким гигантом киноиндустрии как **Paramount**, так что за качество и количество спецэффектов волноваться не приходится. Ждать осталось недолго, к тому же очередная, четвертая серия **Tomb Raider** для **PSX** (которая, скорее всего, будет носить название **Tomb Raider 4: Last Revelation**) должна существенно скрасить тягостный процесс ожидания.



## DUNE 2000 РЕИНКАРНИРУЕТСЯ НА PLAYSTATION

**И** известная во всем мире команда разработчиков **Westwood Studios**, прославившаяся на весь мир своими знаменитыми стратегическими играми, такими как **Command & Conquer**, **Red Alert** и **Dune**, неожиданно для многих объявила выход в этом году особой версии своей популярной на **PC** игры **Dune 2000**. Этот анонс сперва нам показался довольно малоинтересным, так как кроме обычного перевода уже существующей игры на новый формат мы от **Westwood** совсем не ждали. Каково же было наше удивление, когда мы узнали, что **Dune 2000** на **PlayStation** будет кардинальным образом отличаться от своего одноименного собрата на персональном компьютере. И это отличие, надеюсь, будет буквально бросаться в глаза,



так как **Dune 2000** на **PlayStation** будет в полном **3D**! Но так как больше никакой информации по этому поводу пока до нас не доходило, остается лишь надеяться, что переход в третье измерение для такой легендарной игры как **Dune** пройдет безболезненно. А тем временем, также на выставке **E3**, один из основных авторов серии **Command & Conquer** **Erik Yeo** официально объявил о том, что его новая команда разработчиков **7 Studios** приступила к разработке некой трехмерной стратегической игры для **PlayStation 2**, которая может поступить в продажу уже в сле-



дующем году. Издателем же для этой игры, которая может стать чуть ли не первой стратегической игрой, изначально разработанной для приставок, выступит американская компания **Midway**, которая обещает активно поддерживать новый проект **Sony** с первого дня ее жизни. Но не только **Midway** планирует снабдить **PlayStation 2** хорошей стратегической игрой. Совсем недавно известная многим команда разработчиков **Oddworld Inhabitants** объявила о том, что она также готовит к выходу **PS2** пару проектов, одним из которых станет обещающая стать революционной стратегическая игра **Hand of Odd**, детали которой пока не разглашаются.



## PRINCE OF PERCIA ВОЗВРАЩАЕТСЯ НА ПРИСТАВКИ

Многие из вас, надеюсь, помнят такую популярную игру, как **Prince of Percia**. Появившись много лет назад на персональном компьютере, эта игра, как это не странно, обрела настоящую популярность лишь после перевода ее на игровые приставки. Тоже самое, похоже, может произойти и с **Prince of Percia 3D** — новой трехмерной версией классической приключенческой игры, ко-

торая также сначала будет выпущена на компьютере, а потом будет переведена на **PlayStation**. Этот многообещающий проект стоит ждать на прилавках магазинов только в начале следующего года. Будем надеяться, что уже в самое ближайшее время ее издатель соизволит поделиться с нами ее подробностями.

*Grab your sword and  
prepare for the greatest  
adventure of 1999*



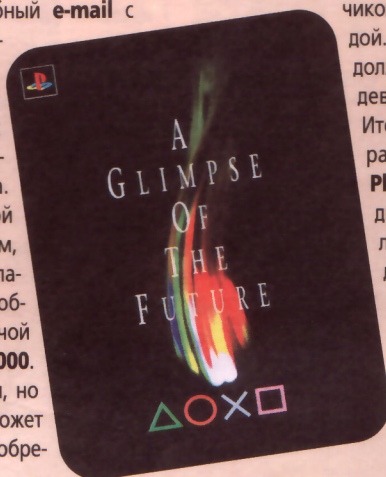
## ИСКУССТВО ТРЕБУЕТ ЖЕРТВ

Последняя выставка **E3** имела очевидно-го фаворита — сверхсекретный проект фирм **Sony** и **Toshiba**, известный как **Playstaion 2**. Наши читатели, как, впрочем, и подавляющее большинство геймеров всего мира, проявили огромный интерес к этой разработке, поэтому мы решили вновь обратиться к этой теме. Что же новенького произошло в мире **PlayStation 2** за последнее время?

Итак, самые именитые разработчики (**Square**, **Namco**, **Capcom**, **Konami** и **Electronic Arts**) уже закупили себе по несколько комплектов оборудования для производства игр под **Playstaion 2**. Настал черед людей попроче, вроде **Pure Entertainment** и прочих среднебюджетных фирм. Я с нетерпением ждал того момента, когда **Pure**, наконец, закупит себе

пресловутый девелоперский комплект, и Дэни Клэйн, пресс-секретарь этой лондонской фирмы, пришлет мне подробный **e-mail** с описанием этой чудо-машины. И вот, недавно получаю письмо, где мне сообщают о некоторых особенностях нового девелоперского комплекта. Главная особенность этой разработки состоит в том, что стоит она **20000** долларов. И это притом, что подобные устройства для классической **PlayStation** стоят всего **5000**. **15000** — разница большая, но средняя фирма вполне может позволить себе такое приобре-

тение. Беда в том, что компания такого масштаба имеет минимум две команды разработчиков по десять человек в каждой. А на двух разработчиков должно приходиться по одному девелоперскому комплекту. Итого, для вступления в клуб разработчиков игр для **Playstaion 2** фирме придется выложить **600000** долларов, а на эти деньги, между прочим, можно создать два полноценных проекта для **PlayStation**. Так что обладатели серых трехнопочных приставок еще долго будут чувствовать себя хозяевами положения.



## РЕКОНСТРУКЦИЯ ТИХОГО ХОЛМА

Большой успех триллера **Silent Hill** сподвиг фирму **Konami** на создание продолжения своей нашумевшей игры. Да, мрачные алхимики из темных **Konami**'вских лабораторий уже проектируют леденящие душу эпизоды для **Silent Hill 2**. На майской выставке публика сумела ознакомиться с первыми результатами их деятель-

ности. Результаты впечатляли.

**Silent Hill 2** является одной из первых игр, которые выйдут на платформе **Playstaion 2**. Соответственно, графика, звук и прочие детали этой игры должны будут произвести на геймеров неизгладимое впечатление. Помните первый **Silent Hill**? Древние культы, потусторонние силы, всяческие привидения и прочий колорит первой части этого триллера будут в полной мере сохранены, однако новая версия игры будет гораздо более красивой и реалистичной. Конечно, убе-

жденным любителям готических страшилок придется потратиться на покупку новой приставки, но



HARRY MASON

ALESSA GILLESPIE

все прочие могут пока что не спешить с этой покупкой, ведь **Silent Hill 2** может выйти и в обычном варианте.



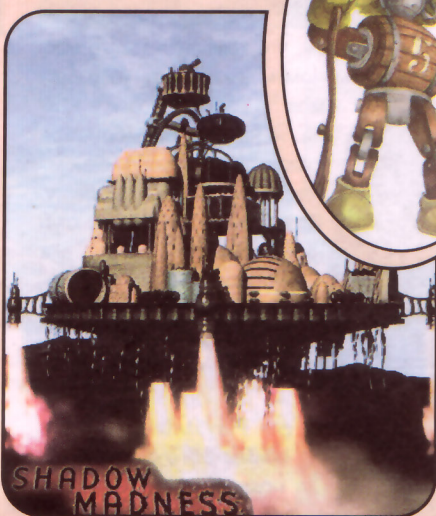
## ЗАКАТ АМЕРИКАНСКИХ RPG

Н е так давно на прилавках магазинов появилась новая игра под интригующим названием **Shadow Madness**. Фирма **Crave**, разработчик и издатель **Shadow Madness**, решила доказать широкой общественности, что хорошие ролевые игры для **PSX** можно делать не только в Стране восходящего Солнца, но и в самом обычном американском городе Сиэтле. Японцы, общепризнанные лидеры в этом жанре, снисходительно посмеива-

лись над самоуверенными янки, и, как оказалось, не зря. Игровая пресса весьма холодно встретила демо-версию **Shadow Madness**, а сама игра, несмотря на отличный сценарий, не привлекла к себе ожидавшегося внимания. Эта неудача явилась сильнейшим ударом по американской индустрии **RPG**. Не так давно **Crave** сделала сенсационное заявление: фирма решила полностью прекратить работу по разработке игр и сосредоточиться на издательской деятельности. Конечно, это известие само по себе способно огорчить любителей ролевых игр, однако последствия этого решения оказались еще более катастрофическими, чем это можно было предположить. Сотрудники крейвовского технического подразделения **Craveyard**, среди которых были разработчики столь знаменитой игры, как **Final Fantasy VIII**, внезапно оказались не у дел. И, конечно, столь опытные авторы не могли остаться без работы. Японские разработчики **RPG** тут же перекупили ценных профессионалов, предложив им вполне достойные зарплаты. Так что этот популярный жанр



долго будет еще чем-то сугубо японским, вроде суши, сакэ и икебаны.



## НОВАЯ ЭРА RPG

Первой ролевой игрой для нового варианта **PlayStation** будет **Breath of Fire 4** от **Capcom**. Разработка этой **RPG** проходит с невиданной быстротой, позволяя прогнозировать, что **Breath of Fire 4** появится на рынке одновременно с **PlayStation 2**. Это событие представляет особый интерес, ведь ядром концепции процессора **Emotion Engine** является новый подход к

проблеме искусственного интеллекта. Проще говоря, у персонажей игры должны появиться человеческие чувства. Они больше не будут компьютерному тупо бормотать одни и те же фразы, разглядывая вашего персонажа абсолютно бесстрастным взором. Я не понимаю, как, но отныне они будут вести себя, словно обычные люди, испытывать сложные эмоции, сердиться, радоваться, любить и ненавидеть.

Если дело так пойдет и дальше, то через год-другой наши приставки спонтанно обретут разум и устроят всемирный заговор с целью захвата власти над человечеством. Но это — дело будущего, а пока что **Capcom** старается сгладить неважное впечатление от прошлой игры из этой серии, обещая полностью переработать её **engine** и снабдить **Breath of Fire 4** потрясающе красивыми текстами.

## АГЕНТУРНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

По сообщениям из кругов, близких к разработке новой приставки, дизайн **PlayStation 2** будет сильно напоминать предыдущую модель. По нашим данным над разработкой корпуса для **PlayStation 2** работают те же дизайнеры, которые создали серию персональных компьютеров **Sony VAIO**. Эти ящички, скажу я вам, выглядят чрезвычайно колоритно. Остается только гадать, каков же будет окончательный вариант дизайна этой консоли двадцать первого века.

## ARMORED CORE 2

**Armored Core 2** выйдет на **PlayStation 2** — так заявляет команда ее создателей, японская компания **From Software**. Как сообщает объявление на ее сайте, она сегодня активно ищет сотрудников для реализации этого проекта, который, надеюсь, придется по вкусу любителям японских роботов. Также по слухам, одновременно с **Armored Core 2 From Software** готовит для новой приставки от **Sony** еще один прект — продолжение популярной **RPG** от первого лица **King's Field**.

## СУДЬБА POCKETSTATION

Один из самых лучших аксессуаров для **PlayStation** — совмещенная с портативной игровой системой карточка памяти **PocketStation**, которая уже давно имеется в продаже в Японии, похоже, вряд ли когда-нибудь будет выпущена за пределами ее родины. Основной причиной, которая может подтолкнуть **Sony** к принятию такого решения является то, что уже в этом году на рынок может поступить ее более совершенная модель, которая будет способна работать не только с **PlayStation**, но и с **PlayStation 2**.



# GRAN TURISMO™

## РЕВОЛЮЦИОННОЕ КАЧЕСТВО!

ОРИГИНАЛЬНЫЙ ЧЕРНЫЙ ДИСК  
**\$25**  
 КОНСТРУКЦИЯ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ



SONY



COMPUTER

PAL



# LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

Одним из самых колоритных, красочных и любимых широкой публикой жанров в видеоиграх является так называемая «готика».

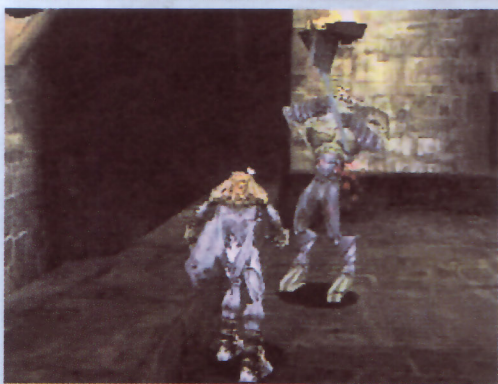
Готические игры, повествующие о странных, мистических приключениях, о мрачных культах древности, о призраках и зомби, несут в себе тот дух волшебной сказки, которого так не хватает в наше сугубо материалистическое время. Вспомните, как проводили свой досуг тинэйджеры сто лет назад. Они читали Байрона и По, слушали дико модного в то время Рихарда Вагнера, мечтали раскрыть загадку египетских пирамид и проникнуть в тайны алхимии. Нынешние подростки, которые не верят ни в гоблинов, ни в ожившие мумии, ни даже в Деда Мороза, а превыше всех авторитетов ставят Бивиса и Баттхэда, тоже иногда чувствуют, что в жизни не хватает романтики. Но где ее найти, эту романтику? Можно перечитать Майкла Муркока или пересмотреть какую-нибудь красивую страшилку вроде «Музея восковых фигур». Но не стоит забывать и

о том, что конец двадцатого века принес нам одну замечательную вещь, которая называется «интерактивностью». В наше время высокие технологии дали человеку замечательную возможность самому побывать в волшебных мирах и поучаствовать в самых невероятных событиях. Видеоигры становятся все сложнее и изощреннее, они все более смыкаются с высокими искусствами, какими являются литература и кинематограф.

Далеко не последнюю роль в этом процессе сыграл творческий тандем Eidos Interactive и Crystal Dynamics. Совсем недавно любители виртуальной готики ознакомились с очередным шедевром, рожденным мрачным воображением разработчиков из Crystal Dynamics, — я имею в виду 3D-adventure под названием *Akujū the Heatless*. Игра

получилась очень стильной и динамичной, и Eidos Interactive решили продолжить выпуск высокобюджетных готических игр. На сей раз Йан Ливингстон и компания решили замахнуться на святое — сделать сиквел к легендарной *Legacy of Kain*. Новая разработка получила название *Legacy of Kain: Soul Reaver*. Конечно, писать продолжение *Legacy of Kain* — это практически то же самое, что снимать ремейк классического фильма Альфреда Хичкока: занятие почетное, но крайне ответственное. Сиквел всегда сравнивают с первоисточником и, чаще всего, не пользу первого. Однако в случае с *Legacy of Kain: Soul Reaver* у нас есть все основания предполагать, что продолжение игры будет ничуть не хуже ее первой части.

Когда я ознакомился со сценарием *Soul Reaver*, то на меня снизошла спокойная уверенность в том, что будущее видеоигр находится в хороших руках. Нет, не перевелись еще муркоки на земле английской! В новой игре присутствует все то, что так дорого всякому адепту темной фэнтези: падшие ангелы, вампиры, древние



В царстве Kain'a вашего персонажа ждут кровавые битвы, захватывающие приключения и страшные ловушки. Держите оружие наготове — зомби шутить не любят...







вратимость скорой и мучительной смерти, вода вокруг него закручивается в чудовищную спираль и несет его вниз, в бездну... Внезапно боль исчезает. Разиэль слышит голос. Мощный древний голос, раздающийся из глубин Космоса. Голос суровый и очень-очень-очень недовольный.

Этот голос принадлежал некому существу, которое звалось просто и убедительно — Древний. Древний был изначальным обитателем Подземного Мира. Пищей ему служили души умерших, которые мистическим путем поступали к нему напрямую из Назгота. Но с тех пор как Кейн стал плодить своих вампиров, количество пищи у Древнего заметно сократилось. Еще бы, ведь вампиры практически бессмертны, так что каждый укушенный человек автоматически переставал быть потенциальным источником еды для подземного духа. Тем самым был нарушен естественный баланс в природе. Ситуация, близкая к кризису. Для того чтобы разрешить это досадное недоразумение, Древний отправляет Разиэля обратно на поверхность. Теперь Разиэль должен бродить по мрачной местности, чертовски напоминающей Лондру из «Замка Брасс», и вышибать дух из разного рода нечисти. Причем, если он будет выполнять волю Древнего недостаточно ревностно, то его энергия начнет медленно понижаться. Если энергия Разиэля достигнет критической отметки, то он будет заперт в астральном мире или, проще говоря, умрет. Впрочем, он может ожить снова. Но для этого вам придется немало постараться, потому что выход из астрала был скрыт Древними Богами. А Древние Боги, как известно, были больша-

ми мастерами что-нибудь спрятать. Но не подумайте, что Разиэль является таким безобидным парнем, который со смирением переносит все нападки со стороны Кейна и его команды. Он может сокрушать врагов своими огромными когтями, использовать в качестве оружия любые подручные предметы, использовать всякие зловредные заклинания и, если выдастся удобный момент, наброситься на своего противника и выпить его душу. А в случае крайней опасности он может временно уйти в астрал.

Вообще, астральный мир является одним из самых интересных элементов новой игры. Разиэль одновременно и жив, и мертв, следовательно, он может перемещаться как по миру живых, так и по миру мертвых. Такое разнообразие сфер существования Разиэля несет в себе не только отвлеченно-мистическую нагрузку, но и позволяет добиваться вполне материальных и практических целей. Представьте, что наш вампирский барон увидел стену с небольшим разломом посередине. Раз — и он переносится в астральный мир, где маленький разлом оказывается удобной дверью.



боги, питающиеся душами умерших грешников, чудесные перерождения и прочие атрибуты жанра. Но обо всем по порядку...

Кейн, главный герой (или, вернее, антигерой) первой части игры, становится полноправным хозяином Назгота, довольно мрачной постапокалиптической страны. Казалось бы, что еще нужно среднестатистическому упырю? Однако амбиции Кейна простираются гораздо дальше: он начинает мечтать о мировом господстве. Сказано — сделано. Кейн вызывает из глубин Подземного Мира шесть баронов-вампиров, которые начинают преобразовывать мир в соответствии с геополитическими взглядами своего властителя. Все, вроде, идет по плану: вампиры кусают людей, те превращаются в вампиров, и вот уже целые регионы демонов ночи врываются в сопредельные с Назготом земли. Но вампирские бароны тайком от Кейна решили разобраться с собственными проблемами. Дело в том, что вампиров абсолютно не устраивал их внешний вид, и они тщательно отслеживали любую возможность заполучить себе новое тело или хотя бы его часть. И вот, наконец, Разиэль, один из баронов, получает неожиданный подарок — крылья. Ликуя, он демонстрирует остальным вампирам свое новое приобретение, вызывая у тех восхищение и зависть. Но мрачный властитель Кейн не мог допустить, чтобы один из его вассалов получил то, чего нет у него самого. Разиэля ждет жестокое наказание: его бросают в Бездонный Водоворот. Он чувствует ужасную боль, понимает неот-







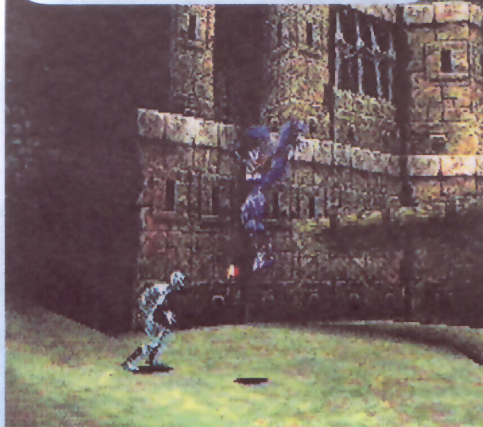
Как мы видим, сценарий **Soul Reaver** отличается выдержанным стилем и живостью сюжета. Тем не менее, хороший сценарий — это еще только полдела. Как говорил Оскар Уайльд, форма зачастую бывает важнее содержания. Crystal Dynamics позаботились о том, чтобы новая серия игры ни в чем не уступала **Blood Omen: Legacy of Kain**. Как сказала Эми Хеннинг, директор проекта, «мы очень заботились о сохранении той атмосферы, которая была создана в первой части **Legacy of Kain**. Наши художники значительно улучшили графику, программисты разработали практически полностью новый engine, однако дух игры остался прежним. Мы провели много часов в библиотеках, изучая литературу, посвященную вампирам. И, беру на себя смелость сказать, самим вампирам наша игра должна была бы понравиться».



Хоть я и не вампир, но полностью трехмерное графическое решение игры, высокая детальность изображения и разнообразие игровых персонажей произвели на меня очень благоприятное впечатление. **Soul Reaver**, как, собственно, и **Blood Omen**, нельзя наз-

вать чистым RPG, потому что в этих играх присутствует изрядная доля того, что в мире видеоигр называется 3D-action. На мой взгляд, в новой игре имеется еще и ряд элементов от классического adventure. В общем, как говорил тот же Оскар Уайльд, определить — значит ограничить. Разработчики **Soul Reaver** взяли лучшее из каждого жанра и, словно алхимики, синтезировали нечто совсем новое. «Мы не хотели помещать героев игры в какой-нибудь абстрактный пейзаж, нашей целью было создание полноценного и очень красивого мира», — говорит главный дизайнер игры Сет Карус. Мир, созданный командой Каруса, является полностью полигональным, все текстуры тщательно прорисованы и просчитаны, а новый движок доработан с учетом замечаний и пожеланий игроков. Например, в **Soul Reaver** была задействована новая система загрузки данных, похожая на ту, что была использована фирмой ASC в игре **One**. Теперь большие объемы графической информации будут подгружаться постепенно, а не одновременно. На деле это означает, что мигающая надпись «Loading, please wait» больше не будет вызывать бессильную ярость в душах нетерпеливых игроков. «Мы с Сетом обожаем видеоигры с самого раннего детства», — отметила Эми Хеннинг. — Для нас работа над **Soul Reaver** — это не обычный рутинный труд, это наша страсть. Мы чувствуем себя богами, создающими вполне реальный мир. Мы — игроки, поэтому мы смотрим на эту игру глазами тех, кто будет в нее играть. **Soul Reaver** будет соответствовать самым высоким стандартам, потому что мы делаем не просто видеоигру. Мы делаем видеоигру нашей мечты».

По своей играбельности **Soul Reaver** напоминает нинтендовскую **Legend of Zelda**. Чем дальше вы будете проходить игру, тем больше способностей приобретет Разиэль, а чем больше способностей приобретет Разиэль,



Игра проникнута готическим колоритом, который заметен в каждой детали. Чем ближе к **Kain**'у, тем мрачнее...





тем больше новых областей игрового мира будет для него открыто. Диалектика, знаете ли... Чем более серьезного врага вы уничтожите, тем более важные способности получит Разиэль. Например, убив Предводителя Клана (судя по всему, одного из шести баронов-вампиров), наш герой получает способность лазать по стенам и плавать, что существенно расширяет его возможности. Вообще, игра содержит в себе кучу всяких сюрпризов, бонусов, секретов и тому подобных приятных мелочей. Мир **Legacy of Kain: Soul Reaver** является нелинейным, то есть у новой игры не будет какой-то жесткой квестовой канвы. Каждый игрок может пройти **Soul Reaver** по-своему, не сковывая себя разного рода условностями. Для того чтобы довести игру до конца, вам потребуется минимум сорок часов — это при том, если вы решите проигнорировать большинство бонусов и секретных областей. Если же вы решите добросовестно изучить все детали и нюансы **Soul Reaver**, то в этом случае приготовьтесь провести у экрана своего телевизора около восьмидесяти часов чистого времени. Впечатляет, не правда ли?

Предметом особой гордости Crystal Dynamics является звуковое оформление игры. В **Soul Reaver** не будет никаких эр-пэ-гешных текстовых экранчиков. Новая игра будет от начала и до конца озвучена самыми знаменитыми дикторами, или, как их называют сами разработчики, «голосовыми актерами». Голос Кейна должен быть вам знаком: его озвучивает Саймон Тэмплман, который зачитывал кейновские реплики еще в **Blood Omen**. Известный в

видеоигровом мире диктор Майкл Белл, который озвучил уже более трех десятков персонажей, приглашен на роль голоса Разиэля. Чувствуется, что разработчики решили снабдить **Soul Reaver** самым большим количеством наворотов, на которое они только способны. А все для того, чтобы игра получила совершенно неповторимый стиль. Как говорил персонаж Николаса Кейджа из фильма «Дикие сердца», «мой пиджак из змеиной кожи является символом моей индивидуальности и отражает стремление к свободе духа».

Безусловно, что повествование о приключениях вампира, который вместо крови пьет души своих жертв, станет новым словом в готических видеоиграх. **Soul Reaver** не идет в канве общей тенденции развития этого жанра. Эми Хеннинг, которая является наследницей лучших британских традиций dark fantasy, стремится создать новый род видеоигр. Задача сложная и требующая изрядного напряжения, однако значительные финансовые возможности

Eidos и первоклассные специалисты из Crystal Dynamics являются серьезными гарантами успеха. В любом случае, к середине июня нам будет ясно, насколько удачными оказались начинания этой отважной женщины.

ОПМ





# RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

Да, мы этого ждали, нам это обещали, и вот мы, наконец, и дождались. Сначала коварная Capcom интриговала всех весьма туманными заявлениями по поводу будущего своей суперпопулярной игровой серии Resident Evil, анонсируя на Dreamcast своеобразное продолжение Code Veronica и в то же время заявляя о том, что это совсем не третья часть хроник о живых трупах.



**Н**астоящий же Resident Evil 3, по заверениям разработчиков, мол, должен появиться только на PlayStation и больше нигде (хотя всем известно: если что, то компания может моментально на такого рода обещания наплевать), да и произойти это должно akurat к выходу снимающегося по игре фильма, ориентировочно запланированного на конец года. И вот фанаты «резидента» и просто любители видеоигр с нетерпением ждут официального заявления о разработке игры... а Capcom тем временем отмаливается и вместо «того, что надо» обещает неожиданный (и, судя по первым впечатлениям, неожиданно чрезвычайно перспективный) Dino Crisis. У многих начинает складываться впечатление, что японские разработчики просто играют и издеваются над общественностью. Либо же Capcom — пардон, своеобразная анекдотная «свинья», которая «сама не знает, чего хочет». Но все-таки совсем недавно у японцев проснулась совесть (или издеваться надоело), и они прилюдно объявили и даже показали самый настоящий Resident Evil 3.



Действие нового триллера, полное название которого звучит как Resident Evil 3 Nemesis, будет развиваться весьма своеобразно. Для начала интересен временной период (а точнее два периода), в который помещены происходящие в игре события. Итак, все, свидетелем чего мы станем, играя в капкомовский ужастик, будет происходить за 24 часа до событий Resident Evil 2, а также спустя 24 часа после окончания приключений Leon'a и Clair. Есть предположения, что эти «до» и «после» будут занимать по одному диску, и на каждом из них



вам, вероятно, придется управлять различными персонажами. Точно известно, что борцов с зомби, как и ранее, всего двое. Это Jill из первого Resident Evil и новый герой Carlos Oliveira, один из немногих выживших полицейских Raccoon City. По ходу игры Jill подвергнется инфицированию каким-то опасным вирусом и







доставившего вам по воздуху необходимое снаряжение. Ну а сейчас род его занятий немного изменился: по приказу Nemesis он охотится за остальными членами «Звездочек», так что, встретив такого в темном переулке, не спешите бросаться ему на шею. Разве что только с ножом.

Но сюжет сюжетом, а волнует-то игроков сейчас в основном не он. Что нового, кроме очередной полустрашной истории, готовит нам **Resident Evil**

доступные вам в управлении вашим героем. По словам капкомовцев, уворачиваться от мертвяков нынче станет гораздо проще (что, правда, не повредит игре и ее сложности) при помощи новой функции, помогающей вам избегать их цепких объятий. Но изменения в системе управления на этом не заканчиваются. Была обещана такая штука, как автоприцеливание, быстренько переключающее стрельбу от одного противника на другого. К сожалению, по этому поводу ничего определенного мы сказать не можем, так как увидеть эту новую фишку нам пока так и не удалось. Но хуже вряд ли станет. Сколько Сарсом за свою долгую историю не извращалась, но своими идеями (даже глупыми) продукты она очень редко портила.

впадет в полубоморочное состояние, в результате чего ее новому другу необходимо будет найти противоядие, причем сделать это за какие-то сутки. Возможно, как раз этим вы и займетесь на втором диске. Хотя, кто знает, не исключено, что нам представится возможность поиграть и исцеленной Jill, а Carlos — всего лишь некое подобие «проходного героя», исчезающего со сцены, исполнив свою небольшую, но важную роль. Помнится, в предыдущих **Resident Evil** такое уже практиковалось. Причем трюк с излечением посредством противоядия, найденного одним из «случайно выживших», нам также ранее встречался. Неужели у Сарсом кончаются (опять!) свежие идеи? Хотелось бы надеяться, что нет.

**3 Nemesis?** Боюсь вас огорчить, но, по моему, практически ничего. Даже графическое оформление осталось почти таким же, как и в **Resident Evil 2**. Модели и анимация ваших противников (ну и вас, героев, конечно, тоже) остались, по большому счету, неизменными. Вот только во внешнем виде зомби появились некоторые изменения: теперь на вашем пути могут встретиться мертвецы, находящиеся в разных стадиях разложения, да еще и в самых разнообразных одеждах. Красиво, конечно, но нам бы хотелось чего-нибудь более существенного. Изменений в мелочах, как вы сами понимаете, будет маловато. Пусть даже этих самых мелочей и достаточно много. К ним можно отнести и некоторые новые функции,

Теперь о графике. Тут **Resident Evil 3 Nemesis** нас разочаровывает. Да, немного увеличилась детализация, да открытых пространств теперь больше, а как следствие — свободы также больше, в то время как брожений от комнаты к комнате ощутимо меньше. Все неплохо. Но вот, как уже отмечалось, анимация и движения персонажей игры остались практически прежними, и особенных отличий от **Resident Evil 2**, хоть убей, но не видно. В довершение ко всему бэкграунд у нас опять пререндеренные, и в этом плане у **Resident Evil 3** выигрывает даже, казалось бы, полученный путем клонирования **Dino Crisis**. Да что там — **Silent Hill** при всей своей впечатлительности (хотя кому как) является трехмерным! А главный ужастик года, к сожалению, — нет. Это ж доколе славная игровая серия будет на одном месте крутиться. Давай изменений! Впрочем, у нас есть основания быть уверенными, что даже при всех своих «отсталостях» **Resident Evil 3 Nemesis** оправдает возлагаемые на него надежды, да и Сарсом, наверняка, приготовит нам какой-нибудь дополнительный сюрприз.

ОПМ

Совершенно понятно (разработчикам, но не нам), что ни одна игра не может обойтись без Самого Главного Противника. В **Resident Evil 3** он, конечно же, тоже будет. Зовется этот очередной супермонстр-сверхбосс по воле создателей игры не иначе как Немезидой (**Nemesis**). Могущество его настолько же огромно, насколько и стремление наших славных героев избавить мир от присутствия такого чудовища. Кстати, на его стороне теперь стоят не только кровожадные зомби и прочие собачки-паучки, но и вполне живые и мыслящие люди. Среди таких несознательных товарищей особенно хотелось бы отметить перебежчика по имени Brad, ранее служившего в подразделении S.T.A.R.S., но, испугавшись, предавшего своих товарищей и устроившегося на службу к **Nemesis**. К слову, если я не ошибаюсь, то разработчики, по всей видимости, под этим самым Brad подразумевают ни кого иного, как одного из знакомых нам героев первого **Resident Evil**, а именно Brad Vickers, пилота вертолета,





# РЕСЛИНГ: В ЭТО МОЖНО ИГРАТЬ!

Реслинг представляет собой типично американский феномен. Его нельзя назвать спортом или боевым искусством. Это шоу, яркая и красочная постановка. Реслинг — это море пива и горы попкорна, истошно кричащие комментаторы и 100-киллограммовые бойцы в колоритных, почти театральных костюмах.

**К**ак и многие другие американские национальные забавы, реслинг имеет чисто английские корни. В двадцатых годах Новый Свет охватила мода на кэтч — борьбу без правил, которая в то время пользовалась значительной популярностью на Британских островах. Честные англичане подходили к делу со всей ответственностью, то есть били и бросали друг друга до самого настоящего нокаута, который наступал на второй-третьей минуте матча. Практичные американцы решили, что зритель за свои деньги должен получить максимум эмоций. Значит, схватка должна длиться минимум пять минут, а бойцы при этом не должны забывать о зрелищности поединка. Понятно, что действительно зрелищный бой должен быть наполнен сокрушительными ударами и эффектными бросками. Но как можно продолжить поединок после прямого удара локтем в ухо? Как совместить несовместимое? Светлые умы американского шоу-бизнеса ре-

шили, что правда жизни — это штука хорошая, но вовсе не обязательная. Кетч превратился в реслинг, борьбу, которая на первый взгляд выглядит чудовищно жестокой и реалистичной, хотя на самом деле является обычным постановочным шоу. Вроде фрагмента из кинобоевика, только не на широком экране, а на большом ринге. Буду откровенен: я терпеть не могу реслинг, однако очень люблю видеоигры, посвященные этому псевдоспорту. Реслинг можно упрекнуть в чем угодно, однако одного у него не отнять — он чертовски зрелищен. В нем есть что-то от сказки в стиле фэнтези: героические личности со звучными кличками сходятся в смертельном поединке под яростные крики толпы. В начале этого века по Европе колесили цирки-шапито, в которых чемпионы по французской и греко-римской борьбе устраивали весьма похожие представления, однако с появлением **WCW**, американской Ассоциации чемпионатов по реслингу, цирковое шоу приобрело поистине феерический размах. В реслинге появились свои культовые фигуры, по сравнению с которыми Железная Маска, легендарный боец нача-

ла века, кажется просто ребенком. Чего стоит один только Гробовщик, огромный детина с мертвенно-бледным лицом, который выходит на ринг в высоком цилиндре и длинном черном плаще. Согласитесь, что подобный персонаж весьма органично впишется в любую файтинг. Реслинг обладает тремя чертами, которые делают его идеальной основой для создания игры: динамичностью, зрелищностью и слегка инфернальным колоритом. Поэтому неудивительно, что широкий круг компаний принялся за изготовление подобных видеоигр. Однако все эти разработки пользовались довольно низким рейтингом в силу своей малобюджетности. Золотая эра реслинговых игр наступила в конце 1996 года, когда известная компания **THQ** получила от **WCW** генеральную лицензию на разработку файтингов с использованием официальной символики ассоциации. **THQ** купила реслинг крупным оптом. Компания приобрела права на использование изображений всех реслеров, участвующих в турнирах под эгидой **WCW**, а также права на официальные гимны ассоциации, атрибутику, эмблемы и прочие живописные мелочи. Кроме того, **THQ** удалось по сходной цене купить пару лицензий от японских реслинговых клубов, что позво-







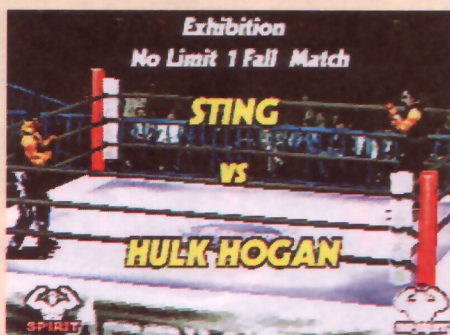
# DEAD OR ALIVE

SONY

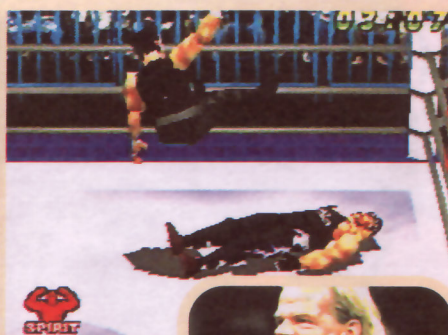


COMPUTER  
ENTERTAINMENT





лило этой фирме добавить в свои разработки немного азиатской экзотики. Первой видеоигрой, выпущенной под маркой **THQ**, была **WCW vs. The World**, которая увидела свет в марте 1997 года. В качестве разработчика была выбрана компания **Xing Entertainment**, которая специализировалась на полигонной 3D-графике. Впечатление от игры было неоднозначным: с одной стороны, это была первая достойная разработка в этом жанре, однако качество графики и общий динамизм действия оставляли желать лучшего. Конечно, художники из **Xing Entertainment** позаботились о достоверности деталей, что было несомненным плюсом, но излишняя изощренность дизайна весьма негативно повлияла на скорость игры и удобство управления. Высокий бюджет игры позволил авторам использовать инновационные методы обработки графики, которые, тем не менее, не были достаточно проработаны, что вызывало досадные сбои изображения. Количество плюсов **WCW vs. The World** точно соответствовало количеству минусов. Проект окупился, однако **THQ** расчи-



**WCW vs. World** — первый блин, как известно, всегда комом. Однако, начало было положено...

тывала на совсем другие прибыли. Маркетологи из компании произвели масштабное исследование рынка, и **THQ** кардинальным образом изменила свою стратегию. Контракт с **Xing Entertainment** был расторгнут, а новым разработчиком реслингových видеоигр была выбрана компания **Inland**. Руководство **THQ** утвердило бюджет игры, который в полтора раза превосходил сумму, выделенную на разработку **WCW vs. The World**, и работа закипела. Новый проект, имевший название **WCW Nitro**, был представлен широкой публике в самом начале 1998 года. Эта игра оказалась гораздо успешнее своей предшественницы. **WCW Nitro** была хорошим и качественным файтингом, очень реалистичным и очень убедительным. Саундтрек к игре был записан Робом Зомби из известной индустриал-команды **White Zombie**. Жесткая музыка, реалистичная графика, колоритные выступления реслеров перед началом поединка — все это придавало **WCW Nitro** совершенно неповторимый стиль. После того как я получил от **THQ** диск с промо-копией этой игры, моя квартира на пару недель превратилась в место паломничества окрестных любителей файтинга. Оказалось, что

режим **multiplayer** в **WCW Nitro** позволяет устраивать потрясающие по зрелищности бои. Это,



**WCW Nitro** — новый разработчик, высокий бюджет и современные технологии стали залогом успеха этой замечательной игры.



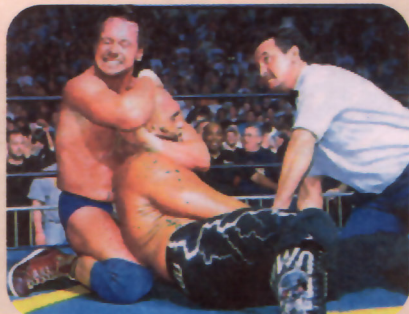
конечно, не **Tekken**, однако кто сказал, что все файтинги должны основываться на стандартах, установленных **Namco**? Персонажи **WCW Nitro** выглядели весьма реалистично, их движения соответствовали лучшим стандартам motion capture того времени. В этой бочке меда, тем не менее, оказалась своя капля дегтя: реслеры изрядно подтормаживали, потому что одна нажатая комбинация клавиш приводила к выполнению приема, длящегося секунд пять. Нажимаешь, смотришь, опять нажимаешь, снова смотришь и так далее. Словом, игра носила некоторый налет стратегичности. Некоторых это раздражало, однако большинство игроков не обращало внимания на досадную медлительность персонажей. Реслеры действовали неторопливо, но эффектно. Раскрутит, бывало, огромный **Стинг** невысокого **Лекса Люгера**, ударит об пол и выкинет далеко за канаты, поближе к судейскому столику. Зал ревет, комментатор заходится в экстазе, а твой сосед, игравший за **Люгера**, громким шепотом выражает свое огорчение. Вне всякого сомнения, **WCW Nitro** была лучшей игрой, выпущенной **THQ**. Следующий плод сотрудничества **THQ** и **Inland**, **WCW/NWO Thunder**, был не столь удачным. Эта игра, появившаяся в самом начале этого года, значительно уступала **WCW Nitro** по интересности, хотя и несколько превосходила ее в отношении графики. Эта колоритная и красивая игра была испорчена совершенно несурзальной системой управления. Я долго разбирался в этих многокнопочных комбинациях, а когда разобрался, то понял, что овчинка не стоила выделки. **WCW/NWO**





**Thunder** оказался игрой, которая может увлечь игрока на пару-тройку дней, но не более того. Угнетающее однообразие приемов не позволило этой **Inland** овской разработке произвести то впечатление, на которое рассчитывали ее создатели. Тем не менее, линия игр, произведенных **THQ** по лицензии **WCW**, оказалась довольно успешной. Объемы продаж достигали довольно значительных отметок. Игроки более всего ценили в этих играх их живописность и колорит, закрывая при этом глаза на разного рода технические недостатки. Поклонники реслинга ожидали от **THQ** и **Inland** очередного хита, однако вскоре после выхода **WCW/NWO Thunder** руководство **THQ** заявило, что фирма не намерена продолжать сотрудничество с **WCW**. Новую лицензию на производство игр под маркой Ассоциации чемпионатов по реслингу получил известный монополист в области спортивных игр, фирма **Electronic Arts**. Несмотря на значительный интерес прессы к этому событию, представители **THQ** и **Electronic Arts** отказались давать комментарии по поводу ситуации с лицензией. В одном из своих интервью Брайан Фарелл, президент **THQ**, заявил, что «серия реслинговых игр, выпущенных нами совместно с **Inland**, была крайне успешной. Мы и дальше собираемся продолжать наше сотрудничество и радовать игроков новыми разработками». Судя по всему, это означает, что **THQ** будет выпускать игры с использованием лицензий от менее известных реслинговых ассоциаций. Время покажет, как будет складываться дальнейшая судьба этого проекта. Пока что нам достоверно известно только одно: **Electronic Arts** в сотрудничестве с **Kodiak Interactive** активнейшим образом взялись за разработку нового направления. Как заявил на пресс-конференции руководи-

тель нового проекта Чак Осейя, игра разрабатывается командой из сорока человек в течение уже полутора лет. В ней задействовано более шестидесяти знаменитых реслеров, включая таких корифеев, как Халк Хоган, Бам Бам Бигало, Стинг и Кевин Нэш. Игра, которая получила название **WCW Mayhem**, обещает быть самой масштабной разработкой в этой области. Команда из **Kodiak Interactive**

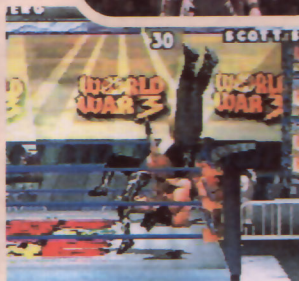
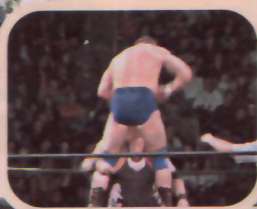
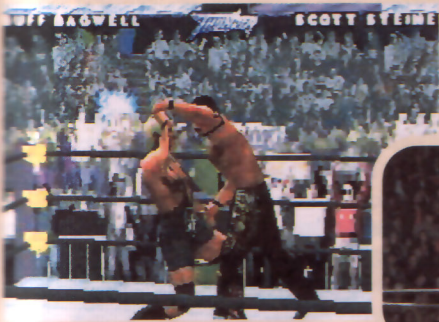


объездила половину Америки вместе с реслинговыми шоу для того, чтобы проникнуться атмосферой, царящей на выступлениях. Результатом столь углубленной работы должна явиться игра, которая позволит нам не только поучаствовать в боях, но и поближе познакомиться с подоплекой происходящего на ринге и за его пределами, узнать людей, которые организуют эти шоу, а также услышать мнение самих реслеров по разного рода вопросам. Возможно, я ошибаюсь, но вся эта околореслинговая мишура кажется мне абсолютно излишней. Лично меня мало интересует мнение бывшего шофера-дальнобойщика из Оклахомы по вопросам современного спорта. Излишняя информативность в этом случае вряд ли может быть отнесена к достоинствам новой разработки. Главное, чтобы игра была красивой, динамичной и удобной в управлении. Если судить по тем сведениям, которые распространяет **Electronic Arts**, **WCW Mayhem** будет весьма высокобюджетной игрой со всеми вытекающими отсюда последствиями. Лицензия **WCW** попала в хорошие руки:

**EA**, признанный лидер в области спортивных ви-

**WCW Thunder** — отличная графика и абсолютно ужасная система управления. Тем не менее, фанаты реслинга скупили пятую часть всего тиража в первый же день продажи.

деоигр, принципиально не выпускает некачественную продукцию. Помимо множества декоративных деталей, **WCW Mayhem** наполнена кучей функциональных возможностей, которых не было у игр, выходивших под маркой **THQ**. Например, вы сможете сами создавать реслеров в соответствии с вашими собственными взглядами на искусство борьбы. Но это еще не самая интересная особенность игры. Схватки реслеров могут проводиться не только на рингах, но и во всякого рода служебных помещениях, гаражах, раздевалках и так далее. Видимо, разработчики, попутешествовав месяц-другой в одном автобусе с командой реслеров, решили открыть игрокам глаза на то, что творится за кулисами этого шоу. Вот где происходит настоящая бой! Борцы швыряют друг друга на металлические шкафы, устраивают полный беспредел на автостоянке, в общем, ведут себя так, как будто режиссером всего этого действия являлся Джон Ву. Словом, **WCW Mayhem** уже перешагнул границы обычной спортивной игры. Несмотря на то, что этот продукт относится к линейке **EA Sports**, **WCW Mayhem** будет больше похож на настоящий файтинг, нежели на спортивные поединки в духе **Knockout Kings**. Анимация в **WCW Mayhem** будет напоминать анимацию из **Triple Play 2000** — та же сверхаккуратная motion capture, такие же экспрессивные гримасы на лицах борцов. Сходство между этими двумя играми будет достаточно заметно, ведь Чак Осейя, курирующий **WCW Mayhem**, в свое время руководил разработкой **Triple Play 2000**, так что графика в новом файтинге будет находиться на исключительно высоком уровне. «Мы очень рады, что судьба свела нас с этими славными парнями из **WCW**, — заявил Стив Рехтшаффер, исполнительный продюсер из **Electronic Arts**. — Мы всегда старались, чтобы наши разработки были самыми прогрессивными и высокотехнологичными на рынке, и, мне кажется, что мы всегда достигали поставленной цели. Теперь, получив генеральную лицензию от **WCW** и заключив договор с командой талантливых разработчиков из **Kodiak Interactive**, **Electronic Arts** станут доминировать на рынке реслинговых игр в той же степени, как сейчас доминируют на рынке прочих спортивных разработок». Конечно, такое утверждение может показаться довольно нескромным, однако у Рехтшаффера есть все основания для подобных слов. Лично меня очень обнадеживает тот факт, что за дело взялись именно **Electronic Arts**. Я ничуть не подвергаю сомнению авторитет **THQ**, однако опыт **EA** в создании спортивных игр является поистине колоссальным. По крайней мере, теперь мы твердо знаем, что осенью этого года у нас появится хорошая и



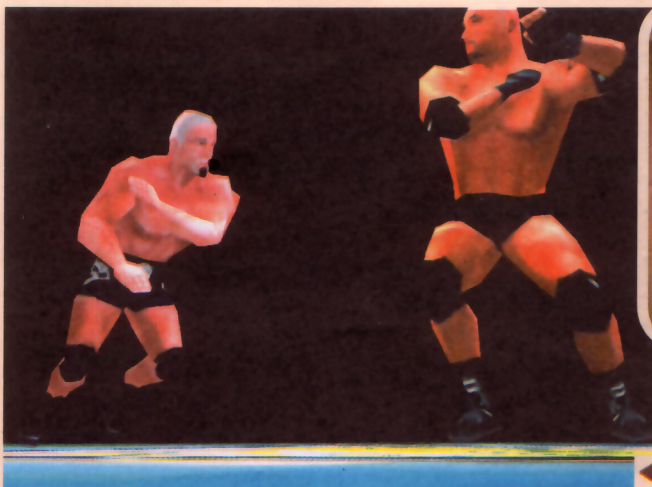




качественная игра. К тому же, мы скоро сможем ознакомиться с предварительными версиями **WCW Mayhem** на предстоящих в ближайшее время выставках и, в частности, на главной выставке видеоигрового мира **E3**. Новая игра особо интересна тем, что ее издатели заключили огромное количество контрактов со звездами реслинга. В России, помимо, широкой известностью пользуется один-единственный реслер, и только потому, что он часто и довольно удачно снимался в кинофильмах и телесериалах. Я говорю о Терри «Халке» Хогане, неплохо сыгравшем главную роль в фильме «Гром в раю». А в США и большинстве западных стран реслинг пользуется удивительной популярностью. Матчи под эгидой **WCW**, которые регулярно транслируются по каналу **TNT**, собирают огромную зрительскую аудиторию. Поэтому немудрено, что борцы-реслеры получают огромные гонорары и являются не менее уважаемыми людьми, чем, к примеру, звезды бокса. **Electronic Arts** решили не скупиться и заключили договоры со **130** реслерами, причем в **WCW Mayhem** будут использованы

имиджи только шестидесяти из них. Это говорит о том, что **EA** имеет весьма обширные планы относительно реслинговых игр. **WCW Mayhem** является лишь первой ласточкой в новой спортивной серии. Эта игра обречена на успех, потому что **EA** купила лицензию в самое правильное время. Сейчас реслинг переживает время своего ренессанса, и практически все товары, которые несут на себе лейбл **WCW**, приносят своим производителям значительные прибыли. А **WCW Mayhem**, помимо всего, несет на себе еще и марку **Electronic Arts**, что само по себе является гарантией качества. К тому же, продукты, разработанные по заказу **EA**, всегда включают в себя кучу секретных и незадокументированных возможностей, которые могут чрезвычайно оживить процесс игры. Например, разного рода фантастические суперреслеры, дополнительные залы и прочие приятные бонусы. Пока что ничего неизвестно насчет звукового оформления игры, кроме того, что в **WCW Mayhem** будут использованы офи-

циальные гимны Ассоциации чемпионатов по реслингу. Если судить по сведениям, полученным из неофициальных источников, в записи саундтрека к новой игре участвовали весьма серьезные и известные музыканты, например, группа **Corn**. Если это так, то разработчики игры сделали вполне оправданный выбор. Громкая и немного брутальная музыка **Corn** прекрасно сочетается со зрелищным шоу, разыгрываемым виртуальными борцами. В заключение хотелось бы упомянуть о недавнем слухе, который с некоторых пор активно обсуждается в видеоигровом мире. Согласно появившейся информации, **THQ**, совместно со своим давним партнером **Inland**, готовит к выпуску новую реслинговую игру. Этот тандем абсолютно не намерен уступать **Electronic Arts** свои позиции. Конечно, ведь игроки помнят и любят их старые разработки, которые занимали далеко не последние места в игровых хит-парадах. Кроме того, у **THQ** остался вполне приличный движок, который позволяет делать весьма перспективные видеоигры. Да, лицензия американской ассоциации перешла в руки конкурентов, однако **THQ** сохранила еще целый ряд соглашений с ассоциациями Японии, так что не весь реслинговый порошок оказался в пороховницах у **Electronic Arts**. Конкуренция — великая вещь! Будем надеяться, что к наступлению нового века любители видеоигр получат целых две новых видеоигры, посвященные реслингу. Как сказал Халк Хоган, «я люблю видеоигры. Они чем-то похожи на приключенческие книжки, которые я читал в дни своего детства. С одной стороны, в них все как-то нереально и фантастично, но когда ты вживаешься в этот мир, принимаешь правила игры, то на время становишься настоящим супергероем. Я не люблю насилие, в том числе насилие в видеоиграх. Помните, что реслинг — это большой и красивый спектакль, а не бессмысленная драка. Попробуйте сыграть в нем свою роль!»



**WCW Mayhem** еще только разрабатывается, поэтому ничего конкретного про нее сказать нельзя.





- |    |                     |
|----|---------------------|
| 20 | FIGHTING FORCE 2    |
| 21 | WIPEOUT 3           |
| 22 | SPYRO 2             |
| 22 | DESTRUCTION DERBY 3 |
| 23 | ONIMUSHA            |
| 23 | CRASH TEAM RACING   |
| 24 | WU-TANG             |
| 26 | COLONY WARS RED SUN |
| 27 | CRUSARDERS OF M&M   |
| 28 | SOUTH PARK          |
| 29 | KOUDELKA            |
| 30 | FEAR FACTOR         |



# CKOPO



- |    |               |
|----|---------------|
| 32 | JP: WARPAT    |
| 34 | MULAN STORY   |
| 36 | RAINBOW SIX   |
| 38 | KURUSHI FINAL |



# FIGHTING FORCE 2



От Core Design мы уже не привыкли ждать сюрпризов. Эта команда разработчиков, однажды попавшая в десятку своим суперхитом Tomb Raider, за последние годы не смогла произвести на свет больше ничего стоящего и попросту продолжала клепать свои приключения Лары Крофт один за другим.

На волне же их успеха бравым ребятам из Core в свое время удалось буквально проташить еще одну, на самом деле довольно малоинтересную игру под устрашающим названием **Fighting Force**. Как вы все, наверное, помните, эта игра представляла собой трехмерную драку-ходилку, в которой даже не было малейшего намека на проработанный игровой процесс и отличную (хотя бы от других игр на PlayStation) графику. Не стоит и говорить, что ее продажи были довольно скромными (по сравнению с Tomb Raider'ом), и когда мы услышали о том, что этой осенью нас будет ждать продолжение этой игры, то мы, в общем-то, особой радостью от этого события не наполнились.

Однако, когда мы узнали что **Fighting Force 2** не только не будет повторять ошибки своего предшественника, но и будет, к тому же, отличаться как от своего прародителя, так и от большинства нынешних игр на

PlayStation по своему невероятному графическому оформлению, то нашему изумлению не было видно конца. Скажем больше, даже сама компания Core Design, похоже, на днях отчетливо поняла, что ее новому проекту родство с **Fighting Force** пойдет лишь во вред. Так что существует большая доля вероятности того, что этот проект поступит в продажу под совершенно другим именем.

Но на самом деле к такому повороту событий Core нас готовила уже давно. Если вы помните, то в одно время ее представители наметили прессе о том, что в ее недрах готовится некая Tomb Raider-подобная игра, в которой главным героем будет выступать некое лицо мужского пола. Затем из тех же источников до нас стали доходить слухи о том, что следующая часть **Fighting Force** не будет похожа на свою предшественницу и не будет непосредственно относиться к жанру драк. Но все эти слухи долгое время так и оставались просто слухами, и со временем все о них благополучно забыли. А зря. Все дело в том, что та игра, которая сегодня проходит под названием **Fighting Force 2**, как раз и является тем Tomb Raider'ом

с мужиком в главной роли (на самом деле, на данный момент только главный герой этой игры, перешедший туда из оригинала, и роднит этот проект со своим предшественником), о котором года два назад так упорно ходили слухи.

Но на самом деле не стоит раньше времени навешивать на этот проект клеймо клона приключений Лары. Во-первых, в нем все-таки присутствуют некие отголоски драки, а, во-вторых, по обещаниям разработчиков в их новый проект для PlayStation войдут элементы и таких известных игр, как Metal Gear Solid или Nintendo'вского Golden Eye. А в остальном — да, действительно **Fighting Force 2** будет представлять собой довольно типичную игру жанра action от третьего лица, однако с довольно нетипичной для PlayStation графикой. Не знаю, заметили ли вы это по скриншотам, но эта игра уже сегодня может похвастаться просто невероятным движком, способным генерировать в реальном времени кучу различных спецэффектов, огромных и вполне детализованных уровней, причем на самом высоком из доступных на PlayStation разрешении. Этот движок, согласитесь, довольно нетипичен для Core Design, которая на протяжении последних лет кормила нас технически устаревшими играми из серии Tomb Raider. И с чего это они вдруг смогли создать такой мощный движок — нам пока не понятно. Тем не менее он уже достаточно хорошо работает и радует буквально каждого, кто видел этот **Fighting Force 2** в действии.

К сожалению, как конкретно будет играть данная игра, пока не ясно. Так что ждите нашего августовского номера, в котором мы попытаемся получше рассмотреть этот многообещающий проект.





# WIPEOUT 3



Оригинальный Wipeout, впервые выпущенный на PlayStation еще на заре ее жизни, в свое время поразил буквально всех. В то далекое время, когда большинство разработчиков лишь только начинало копать в возможностях тогда еще революционной приставки, этой игре, наверное, лучше других удалось показать всем нам, чего же конкретно можно будет ждать от первого детища компании Sony на рынке видеоигр.

В этой игре безупречная графика, выдаваемая на экран на приличной скорости, казалась недостижимой и нереальной. Однако кроме этой графики, первый Wipeout, пусть и не до конца доработанный и выпущенный раньше положенного срока, сумел привлечь внимание критиков своим неподражаемым игровым процессом, великолепной и стильной музыкой, а также проработанным до мельчайших деталей футуристическим миром, в который игроки могли совершать легкое и безболезненное погружение. В общем, всего лишь благодаря этой одной игре в глазах публики Psygnosis превратился из заштатного производителя дешевых поделок и издателя Lemmings в перспективную компанию, способную делать одни из самых ярких произведений современности, пусть только и на PlayStation. Несмотря на все вышесказанное, у данной игры все-таки имелись пробелы в ее игровом процессе, которые были полностью исправлены в продолжении Wipeout 2097, более известном как Wipeout XL. Именно в нем мир Wipeout приобрел свой окончательный вид: новые «машинки» обзавелись новым оружием, новые трассы стали более совершенными и пригодными для развития сумасшедших скоростей, соревнования стали одновременно более простыми, но и более опасными. Одним словом, Psygnosis постарался на славу и довел игровой процесс своего произведения практически до полного совершенства. И вот теперь, под занавес эры PlayStation, Psygnosis готовит к выходу третью часть этой игры, которая имеет все шансы стать логичным завершением этой знаменитой серии игр перед переходом последней на новый формат.

Для тех же немногих, кто еще не знаком с серией Wipeout, придется сделать небольшой экскурс в историю и для начала пояснить, что к чему. По своей сути данная игра представляет собой классическую аркадную кольцевую гонку с применением оружия, и все, что имеется в этой игре, было частично воплощено и в других произведениях на эту тему. Основной же заслугой Wipeout является то, что

ее разработчикам удалось идеально подогнать друг к другу все ее элементы, то есть графику, дизайн, музыку и игровой процесс. В качестве средства передвижения в серии Wipeout используются антигравитационные болиды, парящие на небольшой высоте над трассами. Их поведение на «дороге» практически безукоризненно подчиняется физическим законам мира этой игры. Иными словами, на протяжении всей гонки вас не покинет ощущение, что вы реально управляете подобным средством передвижения, чувствуете его скорость и вес. Всего в третьей части данной игры вы найдете восемь основных типов «машин», принадлежащих, соответственно, восьми различным командам. Каждое из этих средств передвижения, естественно, будет отличаться от своих собратьев по своим основным характеристикам. И вот на этих летающих болидах вам и придется прокатиться по восьми трассам игры. В Wipeout 2097 проблемы плохого дизайна трасс практически не было. В его же продолжении этой проблемы, похоже, также не будет. Каждая трасса будет насыщена разнообразными, поставленными в нужных местах поворотами, подъемами, спусками, трамплинами и ускоряющими движение панелями. Важным элементом игрового процесса Wipeout 3 будет применение во время гонки разнообразного оружия. В каждый отдельный момент времени ваш болид может быть оснащен только одним его типом, который будет предназначен лишь для единовременного использования. Оружие, которого в данной игре будет насчитываться 12 видов, можно получить всего одним способом — проехавшись по специальным панелям, которые расположены в различных местах трассы. Интересным моментом игрового процесса Wipeout является то, что игрок никогда не знает, какой тип оружия ему достанется на какой панели (оружие появляется там практически в случайном порядке, и его тип зависит от того, на каком вы месте находитесь в конкретный момент гонки), а также

точно не знает, пригодится ли ему оно в ближайшее время или нет.

Но любая, пусть и самая совершенная игра без подходящего ей графического и звукового оформления потеряла бы огромную часть своей привлекательности. Так вот, с графикой в Wipeout 3 проблем практически нет. Дизайн ее трасс просто полностью уверяет игрока в том, что он находится в далеком, темном и страшном будущем. Быстродействие игры до сих пор остается практически непревзойденным — все в ней движется на постоянной скорости в 30 кадров в секунду и на высоком (640x480) разрешении. Спецэффекты от применения оружия зачаровывают взгляд: великолепные взрывы, живой огонь, преобразующаяся у вас на глазах в волну дорога — буквально все в этой игре заставляет вас восторгаться увиденным.

Напоследок же осталось сказать, что данная игра, которая поступит в продажу в конце этого года, будет отличаться от своих предшественниц двумя очень важными деталями. Во-первых, в нее теперь будет можно играть вдвоем на одной приставке (в режиме splitscreen), а, во-вторых, в Wipeout 3, впервые в этой серии, будет использовано аналоговое управление. В остальном же все в этой игре останется по-прежнему. И это в данном случае можно расценивать лишь как похвалу, а не как критику. В общем, ждем.

OPM





**ЖАНР:** 3D-платформер  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** SCE/  
Insomniac/Universal Interactive Studios

**ВЫХОД:** конец 1999  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Crash Bandicoot, Spyro the Dragon

# SPYRO THE DRAGON 2

**О**чаровательный драконенок Спайро из игры **Spyro the Dragon** от Insomniac и Universal Interactive Studios, можно сказать наверняка, известен практически каждому обладателю PlayStation по крайней мере не хуже, чем всеобщий любимец бандикутистый Crash Bandicoot. Появившись на экранах телевизоров практически одновременно с третьим пришествием рыжего австралийского зверя, он, несмотря на конкуренцию с главным плейстейшеновцем всех времен и явное предпочтение последнему со стороны Sony, все же смог основательно запасть в память большей части игроков,



независимо от возраста и даже игровых предпочтений. Такое стечение обстоятельств нельзя считать каким-то неожиданным, скорее оно закономерно, ведь, несмотря на отдельные недоработки, к примеру, в том же игровом процессе, в общем **Spyro the Dragon** достаточно выделялся на фоне собратьев по жанру хотя бы за счет отличного дизайна, прекрасного движка и просто какой-то необъяснимой жизнерадостности.

Совершенно естественно, что такая яркая, качественная и прибыльная игра со временем должна была получить и продолжение, устраняющее былые огрехи и с помощью раскрученного имени выколачивающее дензнаки из любителей качественных трехмерных платформеров. В новой игре имени самого себя Спайро, после расправы над Gnorc the Gnasty, отправляется в путешествие, дабы отдохнуть и развлекаться. Конечным пунктом его назначе-

ния служат тихие Драконы Берега (Dragon Shores), достичь которых, однако, совсем не просто. **Spyro the Dragon 2** обещает нам более тридцати совершенно новых миров, поражающих все тем же великолепным дизайном. Да и сам главный герой времени даром не терял и за прошедшие месяцы успел подучиться сразу нескольким новым способностям, которые, несомненно, помогут маленькому драконенку в его приключениях.

Если учесть, какой успех сопутствовал первой части игры, то второй **Spyro the Dragon** вполне способен оказаться одним из самых ярких продуктов текущего года в своем жанре, тем более, что Sony Computer Entertainment клятвенно обещает (хотя это еще и не повод ей верить), что эта, казалось бы, незамысловатая игрушечка окажется много больше, чем обыкновенным сиквелом.

OPM 

**ЖАНР:** гонки  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Psygnosis

**ВЫХОД:** весна 2000  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Destruction Derby

# DESTRUCTION DERBY 3

**И**сходя из статистических данных о продажах видеоигр, аудиторию играющих можно смело разделить на несколько направлений. Наиболее емким и популярным является сегмент, представленный играми, в основе игрового процесса которых лежит непрерывное, захватывающее действие. Это и бродилки, и стрелялки, а с некоторых пор и некоторые гоночные симуляторы. Единственным условием, касательно



последних, является обязательное наличие массы элементов насилия. В действительности же в таких играх чисто спортивный, воспитывавшийся поколениями симуляторов интерес закончить трассу первым, мастерски обходя соперников, убивается на корню наличием массы других возможностей выиграть соревнование. И, правда, ведь если до финиша доедет только одно авто, то именно оно и займет все призовые места сразу. Разве это не замечательно на скорости около двухсот километров в час подрезать какого-нибудь неудачника? Да так, чтоб потом от стены отскрести нельзя было. Именно этими соображениями и руководствовались разработчики симулятора гонок на выживание **Destruction Derby**, объявивших недавно о начале разработки третьей части игры.

Игра выпускается небезызвестной Psygnosis, специализирующейся на динамичных играх.

Вторая часть игры, вышедшая около двух лет назад, не сильно отличалась от первенца в плане игрового процесса (да и зачем там что-то менять, когда и так все очень хорошо), зато радовала приятным графическим оформлением. Подобная ситуация, видимо, сохранится и в третьей части. Графика уже на данном этапе разработки радует глаз и заставляет в очередной раз удивляться неисчерпаемым возможностям PlayStation. Графическое ядро выжмет максимум из ресурсов приставки, чтобы обеспечить высокое качество спецэффектов и достаточно высокой частоты регенерации экрана. Есть основания надеяться, что звуковой ряд станет более ярким, чем в предыдущих частях. К сожалению, информации о проекте пока очень мало. Известно лишь, что выход **Destruction Derby 3** намечен ближе к 2000 году.

OPM 



**ЖАНР:** action/adventure  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Virgin IE/Capcom

**ВЫХОД:** зима 1999  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Resident Evil, Soul of the Samurai

# ONIMUSHA



**Д**аже прекрасно зная натуру такого разработчика, как Capcom, еще год назад трудно было предположить во что он превратит свой Resident Evil. Конечно, мы имели возможность наблюдать извращения японской компании, создававшей свои любимые «дополнения», вроде всяких Director's Cut, но по сравнению с тем, что происходит со всем направлением horror adventure сейчас, все ранние выкидыши Capcom кажутся просто детской забавой. Resident Evil получает все новые и новые продолжения и side story, превращаясь в нечто стритфайтерское, тогда как основ-

ные его идеи практически в неизменном виде находят свое воплощение в своеобразных проектах-близнецах. Заменяя зомби на доисторических рептилий и добавив трехмерные бэкграунды, Shinji Mikami получил потенциально хитовый Dino Crisis. А еще один человек, некий господин Inafune, продюсер второго «резидента», в данный момент занимается тем, что погружает Resident Evil в атмосферу средневековой Японии. В результате такого «погружения» на свет должна появиться новая копия нетленного триллера, на этот раз с грозным джапанайским наименованием **Onimusha**, что означает ни много ни мало «воин-демон».

Вообще-то **Onimusha** вступила в стадию разработки довольно давно — в прошлом году. И готовилась она изначально совсем не на PlayStation, а на Nintendo 64. Позже проект закрыли, но спустя некоторое время реанимиро-

вали, но уже только для PlayStation. Прибыль все-таки. Не последнюю роль, вероятно, сыграло и то обстоятельство, что в ближайшее время Konami собирается выпустить свою версию «японского adventure» — Soul of the Samurai. А Capcom сдаваться не собирается, в ее целях остаться лидером в жанре еще на достаточное время.

За основу событий, разворачивающихся в **Onimusha**, взята одна из глав в истории Страны Восходящего Солнца. Как обычно, государство раздирают войны жестоких феодалов, а ваш благородный герой тем временем отправляется на спасение какой-то там похищенной девушки (за основу персонажей взяты, кстати, реальные исторические лица). Вот тут и начинается самый настоящий Resident Evil. Только с мечом. Это, правда, не менее интересно. По крайней мере хотелось бы в это верить.

**OPM**

**ЖАНР:** гонки  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** SCEA/Naughty Dog

**ВЫХОД:** конец 1999  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Chocobo Racing

# CRASH TEAM RACING



**К**омпания Square некоторое время назад в очередной раз решила попробовать себя в новом жанре. Хотя, если честно, то новый он только для этой компании. Так вот, некогда на совершенно иной приставке была довольно-таки успешная (если объем продаж в несколько миллионов что-то значит) гонка на картах. Что такое карт, думаю, объяснять не надо, а игра сводилась к соревнованию на этих транспортных средствах, где неспортивные способы устранения конкуренции всячески приветствовались. На деле это выглядело следующим образом: вы катитесь спокойненько по одному из многочисленных треков, подбираете там и сям раскиданные бонусы, получив любое «оружие», быстренько используйте его по назначению, таким образом продвигаясь вперед к заветному первому месту. Стоит ли говорить, что играть вдвоем, а также и четвером было еще веселее? Именно поэтому Mario Kart считается

одной из лучших приставочных многопользовательских игр. Попыток сказать свое слово в этом жанре было несколько, но сколько-нибудь сопоставимого успеха смог добиться родной «брат» — Mario Kart 64. На нашей любимой Playstation подобных игр вообще до недавнего времени не было, и таким образом мы подошли к Square. Ее Chocobo Racing является самым что ни на есть успешным ответом «врагу» в лице приставки на «N».

Неожиданно, но совершенно естественно, компания Naughty Dog анонсировала, что и ее детище — **Crash Bandicoot** вскоре получит свой транспорт, а также и соответствующую игру под названием **Crash Team Racing** (название еще может измениться).

Смысл игры прост: выбирай себе любимого героя из серии **Crash Bandicoot**, садись за руль карта и вперед по уже всем известной колее.

Так как игра очень мало отличается от своих конкурентов на других приставках (Mario Kart64, Diddy Kong Racing и т.д. и т.п.), успех сопутствовать ей будет соответствующий, и уже сейчас можно смело назвать игру выгодным финансовым вложением SCEA.

В общем-то, если игра будет сделана с тем же вниманием и качеством, что и вся серия **Crash Bandicoot**, то мы получим неплохую гонку с хорошей графикой и сможем просадить часок-другой, играя в нее.

**OPM**





# WU-TANG: SHAOLIN STYLE

Ну не ожидал я такого от Activision! Эти господа заключили контракт с известнейшими хип-хоперами США — Wu-Tang Clan, а теперь во всю работают над очередной трехмерной дракой. Хочется надеяться, что результат будет намного лучше, чем игра о Spice Girls.

**Н**у так вот, не знаю, как вы, а американцы очень любят хип-хоп, если посмотреть хит-парад этой страны, то заметно преобладание этого музыкального стиля. А **Wu-Tang Clan** — популярные исполнители. А Activision умеют делать компьютерные игры. И у обеих сторон есть отличные менеджеры, которые собрались и, поразмыслив, решили, что раз **Wu-Tang Clan** — отличные ребята, а Activision — тоже отличные ребята, то надо сделать «отличную» игру. Для того чтобы фанаты также поучаствовали в покупке этого совместного творения, музыканты (сами знаете из какого коллектива) записывают целых ТРИ! ранее не слышанных миром песни.

Смесь городской и азиатской культуры, которая оказала огромное влияние на музыку **Wu-Tang Clan**, отразится и на графическом стиле, и на сюжетной части игры. Естественно.

RZA, который пишет все песни в коллективе, ответственно заявил, что **Wu-Tang Clan** — фанаты видеоигр, а также хотят сказать свое слово в создании виртуальных драк. Надо отметить, что все составляющие для этого у ребят имеются, ибо смесь хип-хопа и драк сама по себе идея не плохая. Немногочисленные скриншоты, представленные Activision, позволяют убедиться, что работа над визуальной частью идет в нужном направлении — модели бойцов крупные и хорошо детализированные. Ну а о музыкальном сопровождении, думаю, можно вообще ничего не говорить — композиции **Wu-tang Clan**.

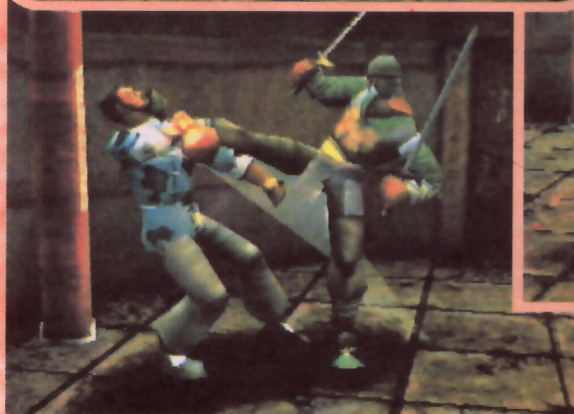
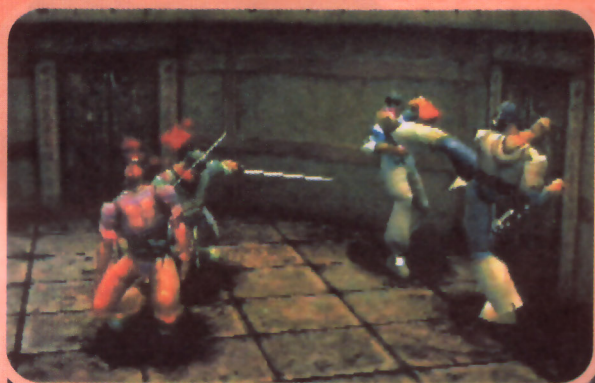
Пристрастие музыкантов к фильмам о конг-фу отразилось и на игровом процессе. В **Wu-Tang: Shaolin Style** игрок может стать одним из девяти членов **Wu-Tang Clan**, среди которых и выше упомянутый RZA, и Method Man, и Ol' Dirty Bastard. Эти имена, понятное дело, имеют самое большое значение для поклонников коллектива, на которых и ориентирована в первую очередь эта игра. Исследование, проведенное Activision, показало, что среди американских владельцев Playstation фанатов **Wu-Tang Clan** в возрасте от 12 до 24 предостаточно. Интересно узнать, много ли таких поклонников в Европе, а особенно в России.

Но вернемся непосредственно к игре. **Wu-Tang: Shaolin Style** предлагает стать мастером конг-фу, нанося удары, блокируя и контратакуя врагов на одной из десяти реалистичных арен, разбросанных по Нью-Йорку и Китаю. Философия **Wu-Tang Clan** относительно боевых искусств тесно вплетена в игровую процесс. Тридцать шесть комнат, где происходит действие, соответствуют тридцати шести болевым точкам человеческого тела. Игроку придется сражаться и победить обитателей этих самых комнат, открыть секретные двери, за которыми спрятаны древние тайные умения, овладев которыми, герой станет полностью непобедимым.

В **Wu-Tang: Shaolin Style** можно играть как одному, так и с друзьями. Причем самым интересным моментом, безусловно, является возможность объединяться с товарищами и сражаться два на два или вообще вчетвером одновременно против многочисленных врагов. Будет и тренировочный режим, где игроку позволят отработать атаки, а также новые, приобретенные по ходу игры, специальные приемы.

**Wu-Tang: Shaolin Style** появится в США в конце осени, так что все фанаты коллектива могут начать готовиться к виртуальной встрече с кумирами.

OPM 



При создании этой игры Activision решила использовать отличный движок от драки Thrill Kill. Это ей пошло только на пользу.





# 3 CRASH BANDICOOT WARPED





# COLONY WARS: RED SUN

О разработке очередного нетленного творения объявила недавно компания Psygnosis, являющаяся одним из лидирующих издателей, да и разработчиков на рынке видеоигр. Особенно хорошо ребятам из этой фирмы в последнее время удаются всякого рода футуристические леталки, хорошо замешанные на шквальном огне из всех мыслимых и немыслимых видов оружия.

**В**спомнить хотя бы Wipeout XL или две предыдущие части **Colony Wars**. Зубодробильная динамика игрового процесса уже успела стать визитной карточкой этой компании. Будем надеяться, что и в третьей части эпопеи **Colony Wars** Psygnosis не огорчит своих поклонников, благо на данный момент есть все основания считать, что **Red Sun** явится достойным продолжением серии.

У игровой общественности на тему так называемых «игр-сериалов» бытуют два основополагающих подхода: резко отрицательный и оптимистический. Нельзя однозначно сказать, который из них преобладает, но совершенно точно известно, что обыгрывание из года в год одной и той же темы, но с разных ракурсов, неминуемо приводит к снижению привлекательности и популярности игры. Причинами этого явления может быть нежелание разработчиков раскрывать все свои новые наработки сразу, для того чтобы, выпуская время от времени по новой серии продукта, внося в каждую последующую часть небольшие изменения, постараться собрать максимальную прибыль от удачной идеи, положившей начало развитию серии. За примерами далеко ходить

не надо, взять хотя бы пресловутый Tomb Raider, превратившийся из сенсационного прорыва в игровой индустрии в набившего оскомину пикантный сериал в лучших традициях латиноамериканской классики жанра. Но и в этом случае нельзя сказать, что сиквелы — явление отрицательное. Миллионы поклонников со всей планеты, пусть той же Лары Крофт, готовы отдать многое, лишь бы еще немного продолжалась игра, и любимый образ подольше радовал бы глаз. И это, безусловно, положительный факт, свидетельствующий о том, что идея, заложенная в первой игре, настолько хороша, что актуальна до сих пор. А в RPG вообще без продолжения не обходится практически ни один заметный проект, так как развитие сюжета от серии к серии едва ли ни главный фактор, делающий ролевика столь популярными. Поэтому анонсирование **Colony Wars: Red Sun** — явление закономерное и горячо ожидаемое армией фанатов многих стран.

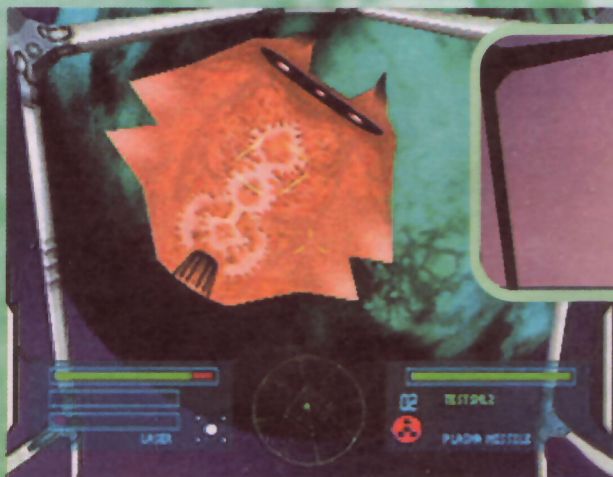
Вселенная та же: далекое будущее, планета погибает от перенаселения, благо развитие технологий достигло того уровня, что позволяет колонизировать планеты других систем. Самые отчаянные и предприимчивые уже переехали на другие плане-

ты. Постепенно колонии объединяются в Лигу Свободных Миров, что приводит к противостоянию с тоталитарным режимом, установленным на Земле, которое заканчивается падением Империи. Во второй части игры мы выступали на стороне Империи, пытаясь остатками бывшего флота вернуть пошатнувшийся баланс сил. В третьей же части мы вольны выбрать как сторону Империи, так и сторону Лиги. Кроме того можно вообще оставаться самим собой и не ввязываться ни в какие альянсы, а просто действовать исключительно в своих интересах. Структура миссий станет более глубокой. Так, выполняя очередное задание, вы с удивлением обнаружите, что помогаете Империи или же Лиге. Уровень сложности же обещают несколько снизить по сравнению с предыдущей частью.

Основной упор делается на графическое и звуковое оформление. В результате игра уже смотрится сногшибательно. Будет улучшена обработка текстур, а также добавлен ряд кинематографических вставок, выполненных в Full Motion Video с применением новых технологий. Звуковой ряд будет полностью обогатлен.

В общем, еще одно достойное продолжение, хотя все еще может измениться и не один раз — выход игры намечен примерно на весну 2000 года.

**OPM** 



Colony Wars 3 обещает стать настоящим парадом спецэффектов и отличным примером того как нужно сегодня делать игры для PlayStation.





# CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Любителей новаторства в развитии игровых жанров, безусловно, порадует нижеследующая информация. Один из гигантов игрового рынка, компания 3DO, на днях анонсировала свой новый проект — игру Crusaders of Might and Magic.

Рожденная на стыке жанров, она должна вобрать в себя динамику игрового процесса бродилки от третьего лица и мощную сюжетно-смысловую основу вселенной M&M. Надо сказать, что за время существования игры было продано более 3,5 миллиона копий игр этой серии, многие из которых были переведены более чем на 12 языков. К тому же игры вселенной M&M пять раз были объявлены лучшими ролевыми играми года. В общем, тем, кто уже знаком с этой серией, CM&M будет тем более интересен.

Детали сюжетной линии пока не оглашаются, но известно, что действие развернется на руинах техногенного королевства Ардон, а также в лесах, пустынях, каньонах, на заснеженных территориях, в

крепостях и замках. Специально для подверженных клаустрофобии (психическое недомогание, связанное с боязнью замкнутых пространств) более половины действия будет проходить на открытом пространстве, но и приверженцы классической коридорно-подземной системы, так хорошо зарекомендовавшей себя с древнейших времен, также не будут обделены. Такой подход, безусловно, только разнообразит игровой процесс. Вся карта будет разбита на определенные участки, по которым можно будет перемещаться в любом направлении, в том числе возвращаться на уже пройденный этап. Нам также обещают высокую степень интерактивности и наличие в игре не только монстров, но и NPC. С монстрами же можно взаимодействовать при помощи приемов рукопашного боя, холодного оружия и магии. Битвы обещают быть зрелищными, благодаря большому количеству видов оружия и качеству его визуальной проработки. Тут надо отдать должное графическому оформлению: количество и качество спецэффектов, вызываемых магией, просто умопомрачительно. Вообще же, вся игра базируется на трехмерном движке, который должен будет выдавать не менее 30 кадров в секунду. Звуковое оформление построено на использовании технологии 3D sound, что будет означать высокую степень реализма звуковых эффектов и качественные музыкальные треки. В целом Crusaders of Might and Magic обещает быть совсем не плохой игрой, которую следует ждать где-то в 2000 году.

OPM 



На скриншотах игра выглядит просто потрясающе. Будем надеяться, что это не обман зрения.





# SOUTH PARK



Где-то далеко-далеко за горизонтом, в небольшой стране с тупым чувством юмора есть телевизионное шоу под скромным названием **South Park**. И по популярности оно затмило всех и вся, даже столпов нового российского юмора — Бивиса и Батхеда.

Да, американцы «отдали» этих недоумков россиянам (это, между прочим, сильнейшее орудие психологической войны, разум детей полностью деградирует уже через год! huh-huh), а сами потешаются над похождениями новых американских идиотов, обитающих где-то в Колорадо, в городке **South Park**. Юмор весьма и весьма специфичен — обилие мата и издевательств над парнем по имени Келли, которого в каждой серии по-новому убивают. Как не трудно заметить, Бивис и Батхед уже сделали свое дело.

Ну да ладно, пусть смеются над чем угодно, да только маркетологи из компании Acclaim решили, что на этом же можно сделать кучу денег. Прикупили лицензию на использование персонажей, пригласили актеров, которые заняты озвучкой героев сериала, взяли отменный движок от Turok2 и, покорпев 5 минут над сценарием, изготовили очередную игрушку в стиле 3d-action... для Nintendo64. Подумав еще 5 минут, те самые люди, которые решили использовать **South Park** для производства 3d-action, предложили и для Playstation выпустить нечто похожее.

Да, графика будет несколько другой, зато можно на компакт диск записать в несколько раз больше диалогов, а также и полностью рисованный мультфильм-заставку, а также зас-

тавки по ходу самой игры!!! Да возрадуются все фанаты **South Park**.

Как уже говорилось выше, Acclaim не стали брать уже существующие записи у создателей сериала (а, следовательно, и платить за них), а просто пригласили актеров, которые озвучивают мультфильм, и написали свои диалоги. Результат — чувство юмора будет лишь стилизованным под сериал. Увы... Впрочем, ругань матом все равно услышите в полном объеме. Гарантирую.

Сюжет вкратце таков. Комета пролетает над **South Park**'ом, ну а все жители начинают себя вести очень странно, и только вы, один из четырех ребяташек — героев сериала, можете вернуть все в привычное русло. Каждый эпизод разделен на несколько уровней. Враги от уровня к уровню не меняются, зато каждый эпизод представит на уничтожение своих характерных и уникальных злодеев. Сначала это будут сумасшедшие индейки, далее — орды мутантов и т.п.

Монстры, может, и меняются, но вот процесс прохождения остается без изменений. В начале игры вы (один из четырех) находите своих друзей, затем продираетесь через несколько уровней бесконечных боев с врагами **South Park**, чуть позже встречаете ТАНК (увеличенная версия стандартных монстров), который занят производством всей встреченной ранее нечисти. На некоторых уровнях надо остановить несколько танков, пока **South Park** совсем не уничтожили, и против вас также работает лимит времени. Наконец,

босс эпизода, завалив которого, вы спасаете очередной район от полного разрушения — честь и хвала герою... И опять то же самое на-

до повторить в новых условиях... и опять, и опять до самого конца.

Спаси игру от полного забвения призван мультиплеер, где можно поучаствовать вчетвером — и это хорошо. Однако выбор оружия,

да и сами арены для боев не отличаются (пока) проработанностью, а, следовательно, хорошая задумка страдает от плохого исполнения. Впрочем, есть надежда, что Probe, которая занимается конвертацией, что-нибудь от себя и добавит.

Дизайн уровней, раз уж заговорили, не поразит воображение ни одного бывалого Квакера, большую часть игры вы проведете в полях и прочих открытых пространствах, хотя, надо учесть, что бои-то идут в городе, а значит, такие «окрестности» должны присутствовать. Но тут возникает другая проблема. **South Park** портирован с Nintendo64, намного более мощной в графическом плане приставки. Но даже там на всех огромных открытых пространствах игра начинает подтормаживать, появляется рор-уп (когда из ниоткуда выскакивают части окружающего мира) и другие глюки. Пока непонятно, как смогут разработчики избежать всех этих проблем на Playstation. Впрочем, будем надеяться, что решение найдется.

**South Park** не является откровением в визуальной части — простая, функциональная графика передает примитивный вид мультфильма, нисколько не улучшая его. Впрочем, фанатам сериала большего все равно не надо.

Игра заслужила разные отклики в версии для Nintendo64, посмотрим, что получится у Probe. Но сразу надо заметить, что **South Park** ориентирован исключительно на поклонников мультфильма, а поэтому рядовому игроку, а тем более тем, кто не видел ни одной серии, рекомендовать сложно. Подождем осени.





# КОУДЕЛКА



Нечто странное произошло в окрестностях нагорья Aberystwyth (хм... где-то я уже что-то подобное слышал), что расположено в славном графстве Уэльс. Говорят, в заброшенном монастыре Nemeton Convent завелась нечистая сила.

По ночам в давным-давно покинутых залах монастыря кто-то (или что-то) зажигает огонь в древних светильниках, и тогда в их неясном свете становятся видны силуэты каких-то дьявольских нечеловеческих созданий, а если прислушаться, становятся слышны странные пугающие звуки: крики, стелания и хруст чьих-то (хотелось бы верить, что не человеческих) костей на зубах неведомых тварей. Местные жители говорят, что монастырь стал проклятым местом, и теперь бывшая святыня населена демонами и призраками давно усопших, но так и не нашедших успокоения душ, готовых сгубить любого, кто, ведомый жестокой рукой судьбы или собственной глупостью, рискнет появиться в окрестностях поместья. А еще ходят слухи, что прежние хозяева, прежде чем покинуть Nemeton Convent, оставили в хорошо замаскированном тайнике несметные сокровища, способные сделать счастливым, отыскавшего их, повелителем мира. Множество храбрецов пыталось приподнять зловещую завесу тайны над Nemeton Convent и отыскать сокровища, но, увы, безрезультатно. Древние руины надежно охраняют свои секреты. Из множества отчаянных искателей приключений, рискнувших войти в ворота особняка в поисках истины (а по большей части, наживы), еще никто не вернулся обратно, чтобы рассказать, что в действительности скрывается за внешне мирными стенами древнего монастыря...

Проходили годы. Легендарные сокровища по-прежнему оставались ненайденными, а поток безумцев, желающих испытать свою удачу, становился все скуднее и скуднее и постепенно сошел на нет. Но вот в близлежащем городке появилась странная троица: юноша 20-ти лет по имени Edward Blunkett, пожилой священник отец James O'Flaherty и молоденькая цыганка (19-ти лет от роду) **Koudelka lassant**.

Небольшое лирическое отступление. Честно говоря, когда я узнал, что странное словечко

**Koudelka** — это имя главной героини, то в моей голове непроизвольно родилась мысль, что (уже в который раз) в сюжетной линии каким-то образом замешаны русские.

Поскольку подобными неестественными именами разработчики обычно награждают именно персонажей, имеющих российские корни. И их, в общем-то, можно понять. А что? Звучит, вроде, круто, непонятно и довольно красиво. К счастью, на этот раз «повезло» не нам, а братьям цыганам, так что борцы за правду и любители выискивать всевозможные ляпы в видеоиграх могут спать спокойно. Хотя, если честно, даже с цыганской точки зрения имя **Koudelka lassant** вызывает у меня определенные сомнения. Ну да ладно, оставим это на совести разработчиков.

Итак, какие же причины объединили этих трех столь несхожих людей и чем вызвано их желание проникнуть за завесу тайны, окутавшей Nemeton Convent? Деньги? Возможно, но не только это... Истинная причина глубже, куда глубже... Но узнать ее до момента официального выхода игры нам, увы, не суждено (коммерческая тайна)...

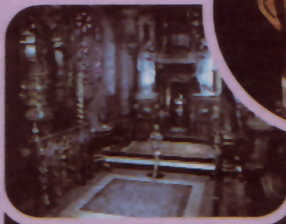
Про техническое исполнение пока из-

вестно не много (на данный момент процесс разработки все еще далек от завершения), но скриншоты и деморолики производят самое благоприятное впечатление. Красивая атмосферная графика в стиле «готический ужас». Симпатичные модели персонажей и очень впечатляющие спецэффекты. Однако, повторюсь, игра пока еще далека от завершения, и, как все это будет выглядеть в окончательном варианте, сказать трудно, но хотелось бы надеяться, что Sacnoth не подкачает.

Еще меньше, чем про техническое исполнение, известно про игровой процесс. Из довольно туманных пресс-релизов, предоставленных нам разработчиками, удалось выудить немного: вам, управляя тремя героями (правда, неясно, всеми одновременно или по очереди), придется, избегая ловушек, бродить по разрушенному монастырю, сражаться с монстрами и решать головоломки. В общем, все окутано тайной. Однако вряд ли что-либо из заявленного изменится к моменту выхода финального релиза.

Итак, где-то там среди холмов и нагорий Уэльса целые полчища всевозможной нечисти ждут встречи с игроками, что ж, трепещите, мы уже идем! И да спасет Бог ваши проклятые души!

OPM





# FEAR FACTOR



Впервые за долгие годы издательству Eidos удалось удивить нас чем-нибудь кроме его вечного Tomb Raider'a. Хорошо это или плохо — нам пока не ясно, однако новоиспеченный проект Fear Factor, похоже, может стать настоящим хитом.

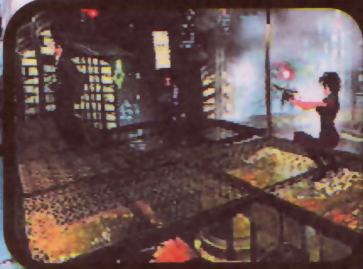
**В**ас еще не тошнит от Tomb Rider? Нет? Хм... Странно. А меня вот, если признаться честно, уже слегка начинает мутить. Ну, действительно, сколько же можно? Со времени появления первого «Тамбовского райдера» в серию так и не было привнесено ничего нового. Хотя нет, вру, кое-что все же изменялось. Графика, к примеру. Ну еще сюжет, естественно. И, конечно, нельзя это не отметить, сама Лара раз от разу становилась все симпатичнее, полигональнее и (на радость всем игрокам мужского пола) грудастее. Однако в остальном все части Tomb Rider, начиная со второй, являли собой бесконечный набор дополнительных уровней, отягощенный минимальным сюжетом. И хотя многие со мной могут не согласиться, а наиболее отъявленные крофтоманы за такие слова даже могут закидать гнилыми помидорами (или чем-нибудь потяжелее), я на том стоял, стою и стоять буду. И дело даже не в томб... Тьфу, то есть не в том, что игра, по сравнению с первой частью, стала хуже, как раз нет, с игровым процессом в райдере всегда был полный порядок, зато с оригинальностью в последнее время явно наблюдаются проблемы. И если бы дело ограничивалось только пресс-

ловутым Tomb Rider'ом. Рыба, как известно, начинает портиться с головы, и творческий кризис, охвативший в последнее время признанного лидера тамбовского жанра, в миниатюре отражает ситуацию, сложившуюся сегодня на рынке action/adventure игр. В общем, сегодня старому доброму 3D action как никогда кстати пришлось бы вливание свежей «крови». Именно этим (переливанием) и решили заняться башковитые ребята из компании Kronos, готовящие к выпуску игру **Fear Factor** (кстати, издателем данного проекта является вышеупомянутый Eidos). И, по заверениям Kronos, нас ждет нечто гораздо большее, чем просто очередная приключенческая игра. Что ж, хотелось бы верить. Ведь если то, о чем говорят в своих пресс-релизах разработчики, хотя бы на 50 процентов совпадает с действительностью, то уже в конце года (выход игры был официально заявлен на четвертый квартал года) мы заполучим в свои руки прелюбопытнейший образец жанра.

Представьте-ка себе Resident Evil, только без зомби и в стиле киберпанк (что-то вроде Ghost in the shell или Blade Runner), теперь прибавьте к тому, что получилось, изрядную долю экшена в стиле старого доброго Джона Ву. Добавьте пару ложек японской мультипликации, командную игру и тщательно все перемешайте. Таким образом вы получите практически-

ки полное (насколько это возможно, не видя перед собой собственно игры) представление о том, что являет собой **Fear Factor**.

Сюжет игры весьма мил и при этом не лишен некоторых оригинальных поворотов. Из которых наибольший интерес вызывает элементарная по своей простоте, но не по значимости, идея сделать главного героя негодяем. Так что вся игра проходит под негласным девизом: довольно быть слюнтяем, стань плохим и спи спокойно. Думаю, не стоит и говорить, что на этот раз нам не придется никого и ничего спасать. Более того, благородный — это последнее из слов, которым можно охарактеризовать нашего персонажа (точнее персонажей, их в **Fear Factor** будет целых три). Ну ладно, перейдем к делу. Завязка довольно банальна. Вы наемник-профессионал, и цель, стоящая перед вами, проста до неприличия: похитить дочь одного из боссов криминального мира и получить за ее освобождение кругленькую сумму наличных. В общем, как пелось в песне из популярного мультфильма, «всему виною деньги, деньги». Однако, чтобы заполучить желанное вознаграждение, вам придется пройти не только огонь, воду и медные трубы, но и кое-что гораздо более серьезное. А вы как думали? Криминальные боссы похищение своих дочерей просто так не прощают. Все перипетии сюжетной линии **Fear Factor** пока что не оглашаются, но, по заверениям



Что можно ждать от этой игры пока не ясно, но многим она уже приглянулась







(по крайней мере, на данный момент) **Fear Factor** на высоте. Все в игре ориентировано на создание кинематографического чувства присутствия. Когда я смотрел деморолик, предоставленный нам разработчиками, у меня непроизвольно возникала ассоциация с каким-либо американским блокбастером. Сильно. А для придачи игре еще большей схожести с фильмом, **Fear Factor** будет сделан в широкоэкранном формате letter-box (у нас более известном под названием 16:9). Что, кстати, позволило разработчикам вынести всевозможные менюшки за границы активного изображения (меню в **Fear Factor** спрятаны по краям изображения, занятым черным полем), и теперь ничто не будет отвлекать ваше внимание во время игры.

сценарного отдела Kronos, в окончательной версии игры нас будет ждать весьма увлекательное действо, под самую завязку напичканное драками, перестрелками, интригами и многочисленными загадками. Так что приготовьтесь к серьезной схватке не на жизнь, а на совесть.

По техническому исполнению и стилю **Fear Factor** очень напоминает старый добрый Resident Evil. Такие же заранее просчитанные экраны-локации. Схожие по анимации и внешнему виду персонажи, просчитываемые, кстати, в реальном времени. Но вся вышеупомянутая картина была сильно оживлена использованием полноэкранного видео (FMV или Full Motion Video) при анимации бэкграундов. Закольцованные видеофрагменты непрерывно проигрываются на заднем плане, создавая видимость большого города, живущего своей собственной оживленной жизнью. Пустынок, в общем-то, а приятно. Вообще, графический движок весьма силен. И хотя игра на данный момент все еще слишком далека от завершения, то, что мы увидели, произвело (по крайней мере, на нас) весьма благоприятное впечатление. Приятная палитра, четкая графика, драматичные и очень мастерски подобранные ракурсы камеры. Плюс обилие всяческих новомодных графических наворотов и прикрас, без которых на сегодняшний день невозможно представить себе нормальную игру. Всевозможные эффекты освещения, тени, блики и прочая приятная мелочь, которая на игровом процессе, в общем-то, не называется, но является весьма приятным к

нему дополнением. Кстати, к вопросу о графике. В художественном оформлении игры довольно сильно заметно влияние восточной культуры. Основные персонажи выполнены в традиционном японском стиле — манга. То есть: довольно странное телосложение (конечно, это еще не super deformed, который мы видели в Final Fantasy VII, но кое-какая неестественность все же заметна), большие глаза и, как элемент стиля, рисованные тени (что на фоне общей продвинутой графической движка смотрится весьма любопытно).

Кстати, знающие люди утверждают, что большие глаза у японских мультиперсонажей вовсе не для того, чтобы лучше видеть, и отнюдь не из-за чувства национальной самонедостаточности, вызванной антропологическими особенностями строения тела японцев. На самом деле все гораздо проще: большие глаза говорят, что это юный персонаж, придают ему доброту и обаяние, что обеспечивает максимальную привлекательность в глазах потенциального потребителя. Ну, на счет привлекательности, это в принципе верно (при условии, что вам нравится манга), а вот по поводу доброты у меня есть определенные сомнения, особенно применительно к **Fear Factor**. Да уж, глаза такие добрые-добрые, а «пушка» такая большая-большая.

В общем, графика определенно должна придти по вкусу всем, кроме разве что отъявленных ненавистников японской мультипликации, но даже и они, я думаю, отметят, что в данном случае «японская» стилистика как нельзя лучше вписывается в общую концепцию игры. Вообще, в вопросах стиля

Теперь об игровом процессе. В основе своей нас не ждет ничего особо удивительного. Типичная смесь Resident Evil и Tomb Rider. Однако, по заверениям Kronos, все будет гораздо глубже, чем «пробеги вперед и перестреляй все, что движется и не движется». От игрока, кроме совершенных рефлексов, требуется еще и наличие развитого тактического мышления. Однако пока что это только обещания, хотелось бы увидеть, как это будет претворено в жизнь.

Кроме вышеупомянутой «интеллектуальности» игрового процесса, хотелось бы также отметить возможность вести огонь по нескольким целям одновременно и отсутствие привычного life bar (вместо него будет некий adrenaline meter, уменьшающийся или возрастающий в зависимости от того, насколько активно вы истребляете многочисленных врагов).

Ну что ж, вот вроде бы и все. Напоследок напомню, что игра выйдет в четвертом квартале года и будет занимать целых четыре диска (рекорд для данного жанра), так что приготовьтесь расстаться с кругленькой суммой, увы, настоящих наличных.

OPM



# WARPATH: JURASSIC PARK

Гении маркетинга из компании Electronic Arts и владельцы всех «авторских» прав на обитателей Парка Юрского периода из DreamWorks Interactive решили в очередной раз поместить игрока в одно измерение с жестокими и кровожадными динозаврами.

Эти прекрасные в своей хищной грации холоднокровные животные, снова появившиеся на нашей планете благодаря гениальной инженерии, обитают на некоем затерянном в необъятных просторах океана острове. Там «ископаемые» начали размножаться и наплодились в совершенно неисчислимых количествах. Игрок уже несколько раз попадал на выше упомянутый остров с различными исследовательскими целями и во всех случаях в человеческом облике. Бедные же обитатели подвергались обстрелу, сожжению, расчленению — говоря проще, повторному уничтожению. DreamWorks, которая является детищем небезызвестного Стивена Спилберга, получила от «папочки» динозавров (а также и фильмы об этих милых зверюшках) всевозможные права и лицензии на выпуск игр по мотивам Jurassic Park. Что разработчики с радостью и начали делать. И в начале, не отходя от традиции, был изготов-

лен «революционный» Trespasser для PC и приставки от Sony, о котором вы, дорогие обладатели PlayStation, возможно, знаете, если читаете журнал «Страна Игр». В названном проекте герой попадал в Парк Юрского периода, где и влачил свое виртуальное существование под чутким руководством игрока. Кроме хорошей графической реализации, больше ничего в Trespasser похвалить, пожалуй, нельзя. И вот что интересно, в фильме также присутствуют великолепные спецэффекты, но зато начисто отсутствует сюжет, а следовательно, и удовольствие от просмотра сводится лишь к восхищению мощностью компьютеров, на которых и «живут» грозные динозавры. Надеюсь, пуристы не возьмут своих ручных рапторов и не начнут охоту на автора.

Но мы отвлеклись. Версия Trespasser для PlayStation позволяла играющему побыть тем или иным ящером для достижения различных целей. Но не хватило драйва. Поразмыслили и, видимо, откопали где-то на свалке времен Primal Rage, которая являлась первой в современном компьютерном мире работой Atari по виртуализации ископаемых и их друзей. Данная игра добилась внушительного успеха как на игровых авто-

матах, так и на домашних приставках. Если автора не подводит память, Primal Rage удостоилась даже перевода на нашу любимую серенькую коробочку (PlayStation), но к тому времени игра уже морально и визуально устарела, а наличие сильных конкурентов способствовало быстрому забвению. Однако замысел разработчиков из Atari был «обмозгован» DreamWorks, и, заручившись поддержкой Electronic Arts, компания спешно стала готовиться к выходу своего варианта Primal Rage под названием **Warpath: Jurassic Park**.

Итак, в основе лежит все тот же незабвенный поединок, где один на один, лицом к лицу (уместнее сказать, мордой к морде) стороны выясняют отношения посредством кулаков, ног и прочих подручных средств. Как вы уже, возможно, догадались, игроку предстоит, контролируя жуткую бестию, сражаться с подобной ей «симпатяшкой». На выбор разработчики предлагают несколько режимов для стычек. Это и один на один, где вы с товарищем (Тираннозавр тебе товарищ!) бьетесь до последней кровинки в ископаемом теле; аркадный, групповой, тренировочный, режим под названием «ярость» (rage) и музей, в котором вам расскажут исторические факты из жизни великих... зверей. Особо стоит отметить уникальность режима «ярость». Здесь во время сражений динозавры, доставая друг друга различными «наез-



Наличие трехмерных арен и полигональных динозавров, скорее всего, будет единственным отличием Warpath от древней драки Primal Rage.







дами», а также нанося урон атаками, набираются «мастерства», то есть становятся более быстрыми, сильными и тому подобное.

На выбор палеонтологи из DreamWorks предлагают четырнадцать свирепых зверюг. Здесь будут и кровожадные плотоядные, и капустожадные травоядные. Однако и тех и других разработчики делают злыми и жестокими. Максимальная приближенность к оригиналу — вот девиз DreamWorks. Все персонажи (если их так можно назвать) были созданы на основе найденных учеными костей и косточек. Художники компании честно ходили по музеям, добываясь «похожести» виртуальных динозавров на ископаемых. Кроме того, были применены наработки и алгоритмы, использованные в картинах Jurassic Park 1 и JP: The Lost World. Не все ящеры встречались в фильмах, однако, все когда-то существовали. Более того, «модельный ряд» был дополнен самими свежими находками — присутствует даже обнаруженный буквально недавно в Марокко Suchomimus. Тираннозавры, рапторы, трицератопсы и прочие полюбившиеся всем динозаврики предстанут перед изумленным взором игрока. Будут, как это теперь водится, и секретные зверюшки. Конечно, разработчики слегка покривили душой, создав такие реалистичные модели «бойцов», поведение прототипов было полностью проигнорировано. Ну не стал бы ни один травоядный ящер пы-

таться противостоять зубастой и прожорливой машине Тираннозавра. Но пусть это остается на совести разработчиков, а мы просто насладимся игрой.

Действие, а точнее бои, будет проходить на многочисленных аренах, за основу которых были взяты обе части картины «Парк Юрского периода». Это и автозаправочная станция, и лаборатория по производству эмбрионов, и посадочная площадка для вертолета, и загон рапторов, и трапезный зал в главном комплексе парка, и прочие не менее памятные места для фанатов фильма. Естественно, будут и многочисленные секретные арены, которые предстоит обнаружить самому искусному игроку. Абсолютно все сцены, где будут происходить поединки, ограничены. Это значит, что по периметру будет установлен забор под напряжением, на который можно натолкнуть противника для нанесения дополнительных увечий. Но на этом кровожадные «приколы» не заканчиваются. Нанесите удар/укус — у врага обозначится рана, из которой будет сочиться кровь. Повторная атака по тому же месту может вообще вырвать кусок мяса! Представьте себе следующее: поединок с Тираннозавром, вы наносите удар, в результате которого отрывается кусок кожи и мяса на мощной ляжке ящера, под которой изумленному взгляду игрока-мясника предстает часть скелета этого динозавра. Такого еще нигде не было! Разработчики во всю работают над этой системой разделки еще живого противника. Пока еще окончательно не решено, какой силы и сколько укусов нужно нанести врагу для дости-

жения описанных чуть выше увечий. Понятное дело, что обычные атаки не будут иметь таких жестоких последствий, поэтому в игру включена мощная система различных комбинаторных приемов и специальных ударов. Пресловутые «комбы» будут насчитывать аж по семь различных движений, хотя, конечно, будут и более короткие варианты. Новички, лихорадочно нажимая все кнопки, возможно, смогут провести небольшое комбо, однако разработчики пытаются усложнить процесс выполнения комбинаторных атак, дабы и профессиональным игрокам было интересно их обнаружить и провести противника.

Как нынче принято, ваш контроллер Dual Shock найдет свое применение и в этой игре. Приятной дрожью сопровождается смерть выбранного персонажа, но самое интересное заключается в возможности ощущать сердцебиение ящера через контроллер — он будет вибрировать все быстрее и быстрее по мере того, как динозавр будет уставать и ослабевать. Буквально можно почувствовать приближающуюся смерть. Однако процесс можно приостановить — закусите пробегающими мимо людишками, коровами и прочим зверьем. Пока поймать представителей фауны довольно легко, но разработчики обещают наделить их неким подобием искусственного интеллекта, который позволит, особенно людям, избегать ваших позывов заморить червячка человечинкой.

Среди оставшихся интересных моментов можно упомянуть возможность разносить в щепки/пыль многочисленные объекты, а также секретные «шкуры» для ваших бойцов. В заключение отмечу, что Primal Rage была очень неплохой дракой, а Warpath: Jurassic Park вобрал в себя все самое лучшее (особенно возможность пожирать людей) и обещает быть очень интересной игрой. Ждем осени.

OPM





# MULAN: THE ANIMATED STORY BOOK

Здравствуй, дорогой дружок. Надеюсь, у тебя есть свободная минутка? Да? Ну вот и отлично. Тогда садись в кресло, устраивайся поудобнее, расслабься и приготовься слушать. Сегодня, мой юный друг, я расскажу тебе добрую сказку про храбрую китайскую феминистку Мулан, веселого дядюшку Диснея, компанию Revolution kids и их погоню за длинным зеленым долларом в эпоху заката PlayStation. Итак, давным-давно в далекой-далекой галактике бушевали...

Я думаю, всем вам известно легендарное умение компании Дисней делать деньги из всего чего только возможно. Звонкий доллар выколачивается любыми доступными средствами. Все более или менее популярные персонажи из известных и любимых многими мультфильмов и фильмов уже давным-давно обрели вторую коммерческую жизнь в качестве брелоков, наклеек, тетрадок, сумок-рюкзаков и прочей бесполезной дребедени, призванной выкачивать трудовую копейку из кармана доверчивого покупателя. А в последнее десятилетие к и без того немаленькому списку деяний, приносящих компании доход, добавился выпуск видео- и компьютерных игр по мотивам собственных произведений. Предприимчивые диснеевцы цепко ухватились за удачно подвернувшийся источник дополнительных тугриков. Бывало, не успеет еще фильм сойти с экранов кинотеатров, а в магазинах уже ле-

жит игра по мотивам одного. К сожалению, большинство подобных творений, несмотря на хорошую сюжетную основу, не имеют равным счетом никаких достоинств с игровой точки зрения. Если, конечно, не считать таковыми (достоинствами) наличие популярных и любимых персонажей, но это, согласитесь, весьма слабое оправдание выпуску слабых и явно недоработанных продуктов. В общем, народная игроманская мудрость, утверждающая, что «не бывает (или почти не бывает) хороших игр по фильмам (мультфильмам), также как и хороших фильмов по играм», — как нельзя лучше отражает положение на рынке «игр по мотивам...». К сожалению, Дисней не является счастливым исключением из данного правила (хотя, надо отдать должное, процент успешных игр, выпущенных по мотивам собственных мультфильмов, у данной компании в среднем выше, чем у конкурентов), вспомните хотя бы недавнее порождение большой фантазии разработчиков под названием Bug's Life. Да, это было действительно ужасно. Однако, обжегшись на молоке, Дисней вовсе не утратил свой боевой дух

(и страсть к наживе вместе с ним) и, очертя голову, вновь кинулся в омут с очередным лицензионным проектом. На этот раз горячие парни из Disney interactive совместно с компанией Revolution kids решили обратить свой взор на игроков младшего возраста и усиленными темпами готовят к выпуску (европейская версия игры должна появиться уже совсем скоро) интерактивную книгу-игру **Mulan: The animated story book** по мотивам одноименного мультфильма (который, кстати, только недавно прошел по российским кинотеатрам). Что ж, посмотрим, что за «варево» приготовил для нас старый добрый дядюшка Дисней.

По жанру новый продукт представляет, как я уже говорил выше, интерактивную книжку. Для тех, кто впервые сталкивается с этим понятием (такие игры — не частый гость на PlayStation), вкратце расскажу, что это такое. Подобного рода продукция (кстати, весьма распространенная на PC) делается в расчете на детей в возрасте 5-12 лет и представляет собой что-то вроде квеста для самых маленьких. В общем, «скиньте в одну кучу» набор простеньких развивающих загадок, несложные головоломки, сюжет и персонажей из популярного мультфильма, а теперь посмотрите на то, что у вас получилось. Это и есть интерактивная книжка.

Итак, теперь, когда вы более или менее представляете, с чем конкретно нам при-

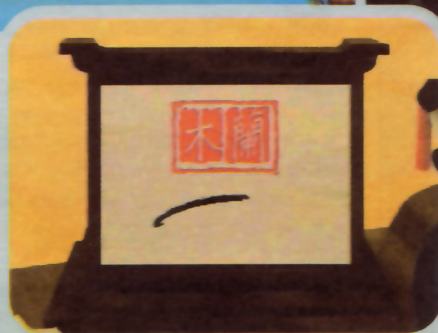




дется иметь дело, можно вернуться непосредственно к **Mulan**.

Начну, как обычно, с сюжета. Завязка довольно примитивна (сразу видно, что игра делалась в расчете на детей). Некий крутой колдун или бог, или черт его знает кто (к сожалению, мультфильм я еще не смотрел), поручает дракону Му-Шу отнести свитки с записанной на них историей походов девушки по имени Мулан к главному императорскому сказочнику. Чтобы тот, в свою очередь, донес ее (историю) до всего китайского народа.

Итак, отправляет вышеупомянутый колдун Му-Шу в путь и так ненавязчиво ему советует: «Ты, мол, Му-Шу осторожен будь, свитки не роняй, а-то магия из них вся улетучится, и выйдет тогда не история, а не пойми что». Ну, дракон, естественно, сразу в «отказ» — «Чтобы я-то и свитки ронял?! Да не было такого отродясь!» И в тот момент, когда он свою вдохновенную речь произносит, за спиной его маленький такой сверчок возьми да и чирикни (или что там эти сверчки делают). Такой подставы бедный Му-Шу не ожидал, свитки все от неожиданности поронял, да так поронял, что несчастные бумажки разлетелись по всему древнему Китаю от одного края Великой стены до другого, и магия вся из них, естественно, улетучилась. И теперь нам предстоит помочь несчастному дракону отыскать свитки и собрать в них всю пропавшую магию. А то, глядишь, многострадальный китайский народ так и не узнает о том, что живет где-то на белом свете простая китайская девушка с простым китайским именем — Мулан.



Процесс нахождения свитков выглядит примерно следующим образом. Древний Китай (в версии от Revolution Kids) делится на девять областей, по которым волею судьбы были разбросаны злополучные свитки: родная деревня главной героини, дом сельской портнихи, армейские лагеря, храм и т.д.

Итак, мы приходим в одну из локаций. Сперва надо отыскать сам свиток (он обычно находится на самом видном месте). Как только злополучный пергамент будет найден, можно начинать возвращать в него потерянную магию. Делается это путем решения различных несложных головоломок. К примеру, в родной деревне Мулан сидит некая старушка и занимается армрестлингом(?!!). Потом, кстати, выяснится, что старушка вовсе и не «некая», а бабушка главной героини. Итак, сидит себе старушка, сидит, но вот мы «щелкаем» на нее курсором, и она, без ложной скромности, заявляет — «Так, мол, и так, дорогой друг. В пути Мулан потребуется вся удача, которую только возможно представить. И для этого ей бы очень не помешал особый талисман. И я даже с радостью его бы сделала, да вот беда, нужных ингредиентов у меня нет, а оторваться от своего важного дела (армрестлинга) я ну никак не могу. А нужно мне, говорит, следующее: яблоко зеленое, волшебный сверчок, бу-сы, да значок таинственный. Если, мол, вдруг увидишь где что-нибудь похожее, приноси, будет Мулан талисман. А то без удачи в древнем Китае, сам понимаешь, никуда». Выслушав

старушку, оглаживаемся вокруг и видим через дорогу столик, где вся вышеупомянутая дребедень и лежит. Хватаем по быстрому все что требуется и мчимся к бабушке. Пять минут, и талисман готов! В общем, головоломки просты до неприличия (демо-версию игры, предоставленную нам разработчиками, я «расколл» за полчаса).

Как только все задания на экране будут решены, улетучившаяся магия вернется в свиток, и вы сможете забрать его с собой и перейти на следующий экран.

Технически игра выполнена довольно стандартно. Типичная для большинства квестообразных игр двухмерная рисованная графика (впрочем, не лишенная определенного очарования), довольно сносная анимация (в отличие от PC на PlayStation, с ее извечными проблемами с обработкой 2D графики, **Mulan** выглядит как-то блекло) и прекрасная озвучка. В общем, на данный момент все выглядит не так уж плохо, не идеально, конечно, но вполне на уровне. Однако, как все это будет смотреться в окончательном варианте, еще не известно.

Что же касается каких-либо прогнозов, то пытаться предугадать что-нибудь до выхода игры в свет дело неблагодарное. Однако рисковно предположить, что в России игру вряд ли ждет успех. И даже не потому, что игра плохая (хотя, если признаться честно, далеко не лучший образец жанра), а по причине отсутствия в России целевой аудитории для игр подобного плана. Говоря проще, для детей в силу своей англоязычности она слишком сложна, а для взрослых из-за своей детскости она слишком проста и, следовательно, вряд ли вызовет особый интерес как у первых, так и у вторых. Однако все может сложиться и по-другому. Что ж, поживем — увидим.

OPM





ЖАНР: стратегия/3d-action  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Red Storm  
Entertainment/ Red Storm Entertainment

ВЫХОД: конец 1999  
АЛЬТЕРНАТИВА: пока нет

# RAINBOW SIX



Вот и на нашей улице настал праздник. Эти кичливые обладатели ПиСи потеряли еще один козырь в неравной борьбе с приставками. В нашей весьма не простой стране бедные приставки — удел немногих счастливлчиков.



**В**ладельцы персональных компьютеров от зависти могут лишь грызть клавиатуру, ибо все порты отличных приставочных хитов на их мощнейших машинах просто не работают так, как надо. Взять хотя бы Final Fantasy VII. Для того чтобы ее смог запустить любой счастливый обладатель Sony Playstation, нужно заплатить 150\$ за саму приставку и еще сколько-то за саму игру. Для владельца ПиСи: нужен компьютер с хорошим процессором (500\$), а также видео акселератор (150\$), плюс сопоставимые со стоимостью приставочной версии деньги за диски с игрой. В результате — никаких проблем за меньшее количество денежных знаков у обладателей Playstation, за много большую сумму тех же денежных знаков владельцы персональных компьютеров получают сопоставимый результат, но с огромным количеством глюков в придачу. Выбор однозначен.

С другой стороны, существуют и обратные порты. В своем большинстве они успешные, взять тот же Command & Conquer или KKND. Теперь вот и компания Red Storm Entertainment, поразмыслив, поняла, что счастливых обладателей Playstation-то поди больше в мире будет, а следовательно, и супер хит компании — стратегия/3d-шутер **Rainbow Six** имеет все шансы добиться огромной популярности, а разработчикам принести много-много пресловутых условных единиц чистой прибыли. Надо заметить, что НИЧЕГО нового Red Storm делать с игрой не придется, достаточно лишь переписать код, отретушировать графику, а отсутствие конкуренции в данном жанре на Playstation довершит дело.

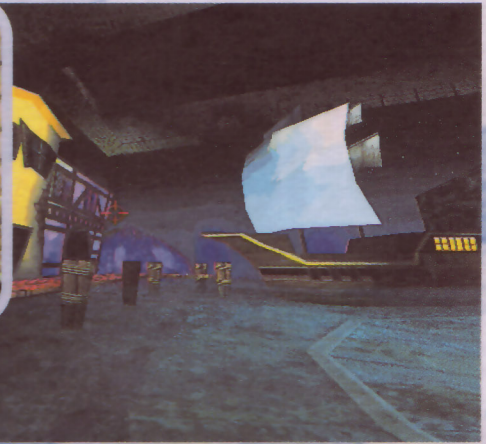
В чем же соль, спросите вы меня. Один знаменитый американский писатель по имени Tom Clancy всегда писал надуманные, но очень технически точные романы про холодную войну, шпионов и глупых русских. Наконец, где-то в 97 году и до него дошло, что все его герои и сюжеты оказались в прошлом, новый мировой порядок с его проблемами, врагами и новыми технологиями разительно отличается от всего того, что так привык воспевать в своих романах господин Клэнси. Однако предпринима-



Большое значение придется придать тактическому планированию каждого вашего действия. В противном случае шансов на победу у вас будет очень и очень мало.







тельская жилка не дала отправиться писателю на заслуженный отдых — неожиданно для всех создается компания Red Storm Entertainment, которая начинает заниматься созданием око-лополитических игр-симуляторов. Успех пришел к компании в конце 1998 года, когда появилась **Rainbow Six**. Практически первое виртуальное воплощение отряда специального назначения с удивительным эффектом присутствия. Добились разработчики этого следующим образом. К взятым за основу привычным всем 3d-шутерам с видом «из глаз» были добавлены командные действия, продвинутый искусственный интеллект, а также сложнейшие, реалистичные миссии, где, подобрав себе в напарники различных вояк и вооружив их, игроку приходилось, отдавая приказы своим напарникам, сражаться с террористами и прочими маньяками во всех уголках света.

Итак, недалекое будущее. Мир охвачен все возрастающей волной терроризма. Для борьбы с этим злом создается отряд специального назначения под названием **Rainbow Six — Радуга 6**. Вооруженный по последнему слову техники, он призван разрешать самые «пикантные» ситуации — вопросы, которые нельзя преодолеть мирным путем. На отряд работает большая группа ученых; агентура собирает сведения, представляет фотографии, рекогносцировку местности и прочие сведения. Вы, как командир, должны все это «добро» изучить, внимательно ознакомиться с заданием, ибо немалое количество подсказок кроется именно в брифинге. Затем начинается непосредственно подготовка ваших «орлов» к заданию. Открываете картотеку, и вашему проницательному взгляду предстанет полное досье на каждого члена **Rainbow Six** — имя, нацио-



нальность, умения, а также характеристика, в которой указывается ряд различных способностей. Среди них и выносливость, и умение работать в команде, и владение оружием и прочее. Таким образом, сопоставив тип задания с личными качествами бойцов, вы подберете нужную и эффективную команду. Ребята живут полноценной виртуальной жизнью. Это значит, что, получив ранения, они должны долго лечиться, пропуская задания, отдыхать от своей нервной и опасной работы, а главное, после смерти они точно не возвращаются. Поэтому каждый боец на вес золота — берегите!

На выполнение задания отправляется максимум восемь человек, но перед этим их нужно должным образом снарядить. Причем, каждому свое: снайперу — винтовку, командос — автоматы, саперу — мины; нельзя забыть запасные рожки с патронами, гранаты, специфичный для миссии камуфляж, приборы ночного видения и прочее полезное обмундирование. Никаких выдуманных объектов — все существует и используется реальным спецназом.

Ну вот, вроде бы и в бой пора, ан нет! Надо сперва выработать план выполнения задания. Конечно, можно поручить компьютеру сделать это за вас, но, поверьте мне, лучше заняться организацией самому, ведь элемент планирования является одним из ключевых в игре. Изумленному взору предстает карта местности, где вскоре будут развиваться события. Здесь нужно каждому члену команды «рассказать», чем ему предстоит заниматься. Показать маршрут, наметить действия, реакцию на появление врага и т.д. При этом разведка заведомо указывает, где, например, находятся заложники, куда их надо отвес-

ти, где лучше покинуть здание, и прочая полезная информация. Сведя воедино все знания, вы соответственно действуете.

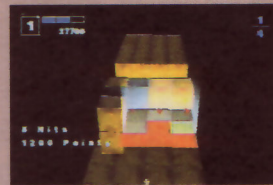
Даже самый хороший план может провалиться из-за неожиданных осложнений. Тут-то и начинается ваше непосредственное участие в миссии. Реализм поставлен во главу угла. Одна пуля — боец погиб. Никаких аптек, никаких бонусов, боеприпасов, процентов здоровья — ничего. Вам самому придется менять магазин в автомате, целиться, передвигаться ползком, перебежками и выглядывать из-за угла. Если вас ранят, то боеспособность снижается соответственно. От выстрела не уклонись, в бою не сохранишься — на войне как на войне. Говоря короче, все происходит пугающе реально.

Теперь самое время поговорить о том, как все это выглядит. Функционально, местами довольно-таки красиво, но версия для персонального компьютера славилась обилием недоделок самого движка. Это значит, что бойцы могли застрять в стене, заблудиться на лестнице; выпадали полигоны, образовывались дыры в стенах, возникали и другие проблемы. Как все это будет реализовано на PlayStation — говорить пока рано. Хочется надеяться, что разработчики смогут исправить эти проблемы. Музыка, звуковые эффекты, оцифрованные речь, вскрики и прочее заслуживает должного уважения, все очень и очень реалистично, а на приставке должно звучать не хуже.

В заключение хочется еще раз отметить, что игра добилась огромного успеха на ПС и была восторженно принята критиками. Будем надеяться, что и на PlayStation результат будет соответствующий, а мы, счастливые обладатели приставок, в очередной раз будем восхищаться превосходством нашей маленькой серой коробочки над большим, дорогим персональным компьютером. Ждите дальнейших новостей об этом многообещающем проекте.



# KURUSHI FINAL



Эх, а не поиграть ли мне в кубики? — подумал я этим погожим утром. И, подумав, решил — поиграть. Вы только, ради Бога, не подумайте, что я впал в детство. Отнюдь нет. Просто сегодня на своем порядком захламленном письменном столе среди набросков статей и прочей дребедени я случайно обнаружил диск с (признаюсь честно) уже довольно давно заброшенной, но все еще горячо любимой игрой Kurushi.

И вот сижу я, значит, играю и при этом думаю: все-таки странный народ эти японцы. Хороший, но странный, и нам, европейцам, как ни старайся, этих самых японцев с их неподдающимся никакой логике менталитетом ну никак не понять. Вот возьмем к примеру тот же кубик. Для нас, европейцев, кубик он и есть кубик. Ну что с него возьмешь? А вот японец посмотрит на него (кубик) своим хитрым раскосым глазом — и, раз, уже готова новая головоломка. Да, воистину прав был старина Киплинг, когда сказал «запад есть Запад, а восток есть Восток и с места им не сойти». И вот, погрузившись в подобные философские мысли, я как-то незаметно впал в полную протрацию...

В себя я пришел от голоса мамы. «Сколько можно орать, иди, тебя к телефону», — сказала она и, громко хлопнув дверью, удалилась. С трудом скинув охватившее меня оцепенение, я подошел к телефону. Бодрый голос нашего редактора (а это был именно он и, как всегда, с бодрым голосом, наверное, бодрость это у них, редакторов, профессиональная черта) на другом конце провода произнес: «Приезжай, есть работа».

До здания редакции я добрался только во второй половине дня, и каково же было мое удивление, когда я уз-

нал, что игра, о которой мне предстоит написать, есть ни что иное как — **Kurushi Final**! Вы представить себе не можете, как я был поражен. Наверное, это судьба (или, как говорят на востоке, карма) — решил я и отправился писать эту статью.

Итак, спустя почти год после выхода своей победоносной головоломки **Kurushi** (наповал сразившей тысячи поклонников головоломательного жанра и не без основания претендующей на звание одной из лучших головоломок на PSX) SCEI решила продолжить массивную атаку на любителей умных игр и вслед за недавно вышедшей Devil Dice анонсировала скорый выход **Kurushi II**, или **Kurushi Final**. Старые добрые кубики к радости многочисленных поклонников возвращаются на PlayStation. Что ж, посмотрим, что готовит нам очередная (и, надеюсь, не последняя) часть кубического безумия.

Начнем с основы основ, то есть с игрового процесса. Разработчики из Sugar & Rocket вполне обоснованно решили, что от добра добра не ищут, и не стали вносить в происходящее на игровом поле действие каких-либо безумных нововведений, так что по сравнению с предыдущей частью игра практически не изменилась. Ваша цель по-прежнему заключается в расчистке игрового поля от кубиков, точнее от здоровенных кубов, с бешеной скоростью несущихся на вас и грозящих раздавить вашего персонажа как букашку, если вы окажетесь недостаточно расторопны, чтобы их (кубы) вовремя убирать. В общем, все как и раньше, но, естественно, не обошлось без определенных изменений. К примеру, появилось несколько новых режимов игры

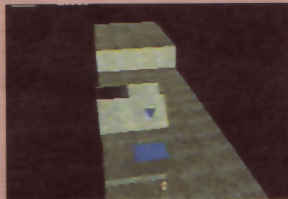
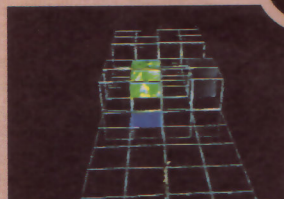
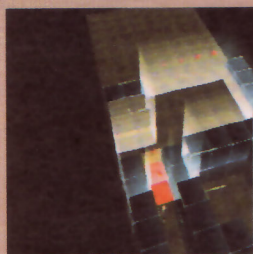


(100 attack, IQ Final, Survival) и встроенный редактор уровней. Так что теперь вы, вдобавок к обычной игре для одного игрока, сможете: устроить схватку на выживание в Survival, проверить свой тактический талант в IQ Final, окончательно свихнуться, пытаясь проиграть все сто партий режима 100 attack, или попытаться сделать свой собственный игровой уровень в прилагающемся редакторе.

Кроме новых режимов, появилось также несколько новых персонажей, за которых можно играть. Теперь вместо безликого мужичка из первой части вы сможете выбрать кого угодно: мальчика, симпатичную девушку, собаку или медведя, есть даже неандерталец с дубиной. В общем-то, пустячок, а приятно.

В плане технического исполнения в **Kurushi**, как всегда, властвует здоровый минимализм и консервативность. Единственная техническая новинка, которую Sugar & Rocket решилась внести в игру, это поддержка модного ныне — Dual Shock, а в остальном все по-прежнему. Графика поражает своей аскетичностью: простенькие текстуры, мрачная палитра... В общем, все предельно просто и без излишеств. Но для игр подобного рода это вовсе не недостаток, а, скорее, своеобразный элемент стиля. К тому же в **Kurushi** главенствующую позицию всегда занимало не внешнее оформление, а игровой процесс. А уж в этом вопросе Sugar & Rocket, я уверен, нас не подкачает.

Итак, да здравствует кубизм!





- 1 Таких игр не бывает.
- 2 Полный провал по всем статьям.
- 3 Тихий ужас, в который хоть как-то еще можно играть.
- 4 Уровень ниже среднего.
- 5 По всем параметрам средняя игра.
- 6 Более-менее приличная игра, отставшая от своих конкурентов на пару лет.
- 7 Хорошая игра с мелкими недостатками.
- 8 Очень хорошая игра.
- 9 Почти идеальный продукт, который можно рекомендовать широкому кругу игроков.
- 10 Недостижимый идеал, к которому всем нужно стремиться.

**Графика:** оценивается то, как выглядит с художественной и технической точки зрения та или иная игра.









**Звук:** оценивается звуковое и музыкальное сопровождение игры.

**Gameplay:** оценивается качество и проработка игрового процесса того или иного продукта.

**Оригинальность:** насколько та или иная игра отличается от своих собратьев.

ОЦЕНКА	
ГРАФИКА	5
ЗВУК	5
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5

5.0

			
dualshock	1 игрок	руль	карта памяти
			
splitscreen	2 игрока	4 игрока	мышь

Используемые обозначения ▶



40	KKND: KROSSFIRE
44	SILENT HILL
47	ELIMINATOR
48	OD.T.

# ОБЗОР



50	WORLD LEAGUE SOCCER '99
52	STREET SKATER
54	LIVE WIRE



**ЖАНР:** стратегия в реальном времени  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Infogrames Ent./  
Beam Software/Melbourne House

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** C&C, Red Alert, Warcraft II

# ККНД: KROSSFIRE



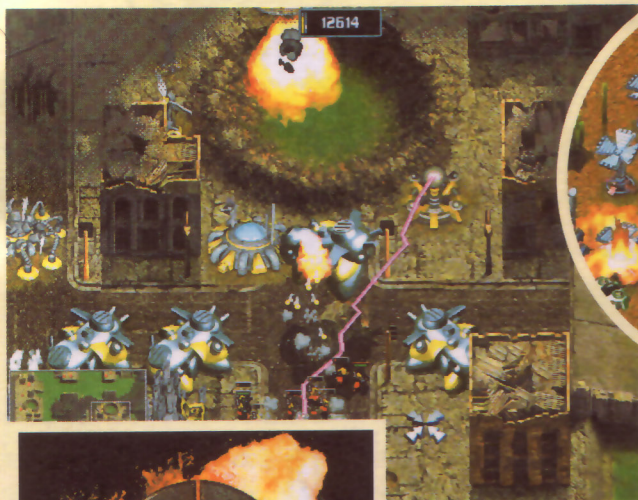
Сто лет назад атомная война уничтожила все на планете... выживших было мало. Те, кто уцелел после ядерного огня и его последствий, разделились на две группировки. Одни, Уцелевшие, были достаточно умны, прекрасно осознавая губительные последствия радиации, они укрылись в массивных подземных убежищах, где, сохраняя культуру и знания, пережидали самые тяжелые времена. Но были и другие. Эволюционировавшие не имели возможности и желания жить в уютных «крысиных норках». Они выстояли перед всеми невзгодами, но, подвергшись губительному воздействию радиации и прочих токсинов, некогда гордые представители рода человеческого превратились в сумасшедших мутантов, которые в течение пятидесяти лет обитали среди разлагающихся останков цивилизации...



Миллионы иконок с изображением различной техники могут легко повергнуть в шок неопытного игрока, но низкое разрешение PS избавит вас от этой проблемы.

Сорок лет назад, спустя некоторое время после того, как планета смогла более или менее очиститься от радиации, армия Уцелевших, вооруженная по последнему слову техники, «выползла» из-под земли. Их цель? Установить безраздельное властвование нормальных людей, уничтожив всех мутантов. Разгорелась новая война, получившая в дальнейшем название Великой Войны на Поверхности. Кончилась она довольно быстро — армия Уцелевших была разгромлена, а ее останки поспешно ретировались назад в свое подземное царство. Мутанты заявили о безраздельной победе, однако у Уцелевших было другое на этот счет мнение. Таким образом, нельзя однозначно объявить о победе/поражении, вопрос оставался открытым по сей день.

Новые Уцелевшие вновь выходят на поверхность в попытке уничтожить Еще Более Эволюционировавших. Но на этот раз появилась третья сторона. Роботы Серии 9, которые когда-то были мирными сельскохозяйственными автоматизированными помощниками, взбунтовались после того, как заботливо выращиваемый ими урожай был полностью уничтожен воюющими сторонами. И роботы дали программную клятву отомстить. Итак, стороны готовы, поле боя ждет, да начнет резня!



А логотип игры может легко поспорить по крутизне с аналогом из так любимого (совсем еще недавно) Дюка 3D!



**KKND: Krossfire** — стратегическая игра из Австралии. Корни игры кроются в таких хитах, как *WarCraft II* и серия *Command & Conquer*. В основе лежит простой алгоритм: строим базу, штампуем войска и посылаем их на верную смерть в тщетной попытке выполнить очередную миссию.

Поговорим же о графической и музыкальной стороне проекта. Игра начинается с великоленного ролика, напоминающего первые кадры *Терминатора*, где на заваленной черепами и костями земли ведутся жаркие бои. Уцелевшие на танках сражаются с жуткими Мутантами и их изуродованными зверями, а также сумасшедшими роботами. Однако, как это обычно бывает, за красивой оберткой разработчики пытаются скрыть недостатки непосредственно графического и игрового плана. Про **KKND: Krossfire** можно сказать следующее: графика не вызывает отвращения, но ничего особенного собой не представляет, скорее, просто функциональна. Все постройки, солдаты и техника — спрайты, причем довольно-таки маленьких размеров, особенно пехота. Нужно привыкнуть, дабы научиться отличать своих от чужих, а также предназначение той или иной боевой единицы. Здания также не славятся большим разнообразием, однако есть специальная опция «Building», которая отображает все постройки. Кликнув на нужное сооружение в этой менюшке, автоматически выбирается искомое здание на карте.

Разработчики, похоже, уделили все основное внимание созданию местности, на которой и происходят сражения. Такой визуализации поля боя не было еще ни в одной похожей стратегической игре — *WarCraft II* и *Command & Conquer* просто отдыхают. Трава, деревья и кусты выглядят настолько же реалистично,



как и загрязненные токсическими отходами реки, в которых плавают останки автомобилей, покрышки и другой техногенный мусор. Но подождите, пока сражения не приведут вас в руины городов, где покосившиеся небоскребы чередуются с разбитыми мостами и дорогами. Поневоле начинаешь задумываться, а не является ли увиденное на экране фотографией ландшафта будущего, полученного разработчиками Бог весть откуда?

*Эйфелева башня, статуя Свободы — всегда приятно воевать на знакомых с детства местах, даже если ты уже не человек, а какой-нибудь нищий мутант...*



Музыка достаточно стандартна с преобладанием тяжелых гитарных композиций. Звуковые эффекты же, с другой стороны, порадуют слух любого стратегомана — один выстрел из дробовика чего стоит!

Теперь надо поговорить об играбельности, ибо никакие красоты ландшафта не заменят интерес от сражений **KKND: Krossfire**. Как уже говорилось, три стороны участвуют в конфликте, и у каждой свои преимущества и недостатки, а также задачи и способы решения. Уцелевшие хотят поселиться на поверхности после сорока лет затворничества в подземном бункере. Мутанты — ужасно деформированные, но выжившие на поверхности существа без каких-либо культурных и моральных ценностей. Наконец, роботы, стремящиеся уничтожить любую форму человеческого проявления.

Если вам довелось играть в *Command & Conquer*, то с **KKND: Krossfire** никаких проблем возникнуть не должно. Новичкам же придется немного разобраться и привыкнуть к управлению и ведению боев. Вначале появляется карта, где выбирается сторона конфликта, затем лидер клана разъясняет ситуацию и дает задания. Миссии слегка варьируются, но в конечном итоге сводятся к уничтожению всего и вся.

Разработчики проявили гуманность по отношению к игроку — вас не сразу бросят в гущу боя, а позволят слегка научиться и привыкнуть к многочисленным опциям и возможнос-

тям подкомандной армии. На деле это значит, что в начальных миссиях в вашем распоряжении будут кое-какие постройки и достаточное количество солдат. В **KKND: Krossfire** игрок управляет не каждым солдатом, танком по отдельности, но группой, по умолчанию группой номер один, в которую, по мере производства, добавляются новые юниты. В любой момент можно существующую группу разделить на несколько, сформировав, например, по типу войск, новые ударные или защитные формирования.

Нажатие **(L1, L2)** или **(R1, R2)** позволяет выбрать нужную команду. Затем курсором указывается конечная точка движения всей этой оравы, куда она с радостью и отправляется после нажатия кнопки Действия. Если встретился враг — направьте на него курсор, и когда он загорится красным — еще одно нажатие пресловутой кнопки заставит ваши войска растерзать противника в клочья.

Постройка базы невозможна до тех пор пока не будут найдены нефтяные месторождения, на которых строится буровая установка. Добытая нефть отвозится на танкерах в основное здание базы, откуда потом распределяется по электростанциям, которые снабжают энергией весь лагерь. Среди прочих построек стоит упомянуть бараки, где «производят» солдат, причем вы сами указываете, сколько юнитов нужно подготовить; машиностроительный цех, где делают танки и прочую технику; а также научно-исследовательский ин-





Разгул разбоя и мордерства — вполне нормально для атаки каких-нибудь выживших...

ститут, который продвигает технологии и позволяет строить новые здания и юниты. Можно также и перестраивать здания после того как будут приобретены соответствующие сооружения, например, увеличить защитную силу сторожевых вышек.

В любой момент времени враг может нанести удар по базе. Но никаких предупреждений получено не будет, ибо вся



Стратегия есть стратегия — со времен Warcraft'a ничего не изменилось. Куча непонятных зданий — это база, куча шевелящихся созданий — это армия, и если они равны по площади, то можно смело идти в атаку.



## Для сравнения

**ИГРА:** Red Alert Retaliation  
**РАЗРАБОТЧИК:** Westwood

Red Alert — подлинная классика жанра, которая была в свое время достойно переведена на PlayStation. Поэтому, если вы хотите просто поиграть в хорошую стратегию, то вам просто придется приобрести себе в коллекцию эту игру.

территория, где еще не побывали ваши войска, скрыта под покровом тьмы. Таким образом, необходимо посылать небольшие соединения на разведку, дабы никто не смог подкрасться незаметным, а вы бы знали, откуда скорее всего ждать атаки. Как только местность разведана, она остается видимой все время.

Течение времени может быть изменено по вашему желанию, т.е. от совсем медленного до сверхсветового. Если учесть, что записаться можно только после прохождения миссии, контроль над временем может сильно пригодиться для осмысления ситуации. Есть, тем не менее, задания, которые можно выполнить, собрав побольше войск и тупо вломившись на базу противника, все там разнести, совсем как в Command & Conquer.

К сожалению, территории, на которых разворачиваются конфликты, слишком малы. Таким образом, шестнадцать миссий с каж-

дой стороны проходятся довольно быстро, что не радует.

Особенно нехватка размеров карт становится заметной во время игры против живого противника, когда экран делится пополам. Кроме того, игра начинает сильно подтормаживать, если подключить к групповым баталиям компьютер.

Итак, что же в конечном итоге имеем? Игра явно тяготеет к Warcraft II, однако не дотягивает до именитого произведения Blizzard. Графика не являет миру ничего нового, кроме великолепных ландшафтов, а музыка и звуковые эффекты выше среднего. Те, кому по душе стратегии в реальном времени или войны в постатомном мире, получат удовольствие от **KKND: Krossfire**, остальным же лучше попробовать C&C/Red Alert/Retaliation.

OPM



OPM

РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Три конфликтующих стороны в мире после ядерной войны. Только для фанатов стратегий в реальном времени.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

**KKND: Krossfire** конечно же не шедевр, однако плохой игрой ее назвать тоже нельзя. К сожалению, для PlayStation стратегические игры все еще являются большой редкостью, поэтому можете спокойно поиграть и в нее.







# SPYRO THE DRAGON

Оригинальный  
диск с инструкцией  
на русском языке



SONY



COMPUTER  
ENTERTAINMENT



UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS

[www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com)



ЖАНР: action, приключения  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Konami/Konami

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1  
АЛЬТЕРНАТИВА: Resident Evil

# SILENT HILL

Какой странный город... Его улицы затянуты непроглядным молочно-белым маревом, а высоко в небе, подобно лихорадочному румянцу на щеках больного, растопляется малиновое Солнце. На первый взгляд, все тихо и спокойно. Однако в этой тишине чувствуется нечто зловещее. Какое-то смутное внутреннее напряжение.

Гарри Мейсон осторожно подошел к зданию городской школы. Звук его шагов отдавался гулким эхом в тишине пустынной улицы. Крепко сжимая рукоять пистолета, он окинул взглядом фасад школы. Темные окна здания были подобны глазницам черепа: дом был мертв. В нем не было ничего живого, как, впрочем, и во всем этом проклятом городишке. Хотя, подождите... Откуда-то из глубины школьного здания донесся тихий, еле слышный звук. Гарри передернул затвор, подошел к двери и медленно нажал на ручку. Дверь отворилась, и глазам Мейсона открылся длинный темный коридор...

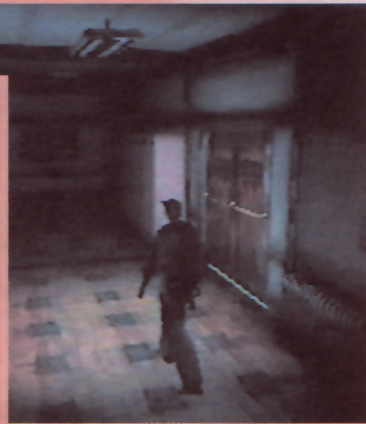


Не правда ли, все это чертовски напоминает повесть Стивена Kinga «Туман»? Впрочем, это вполне естественно: по утверждению разработчиков игры **Silent Hill**, в минуты творческого кризиса они черпали вдохновение из книг Лавкрафта и Kinga. Я уверен, что будь Говард Филипс Лавкрафт жив, то он обязательно пришел бы на Konami, пристально посмотрел бы в глаза местных программистов и крепко пожал бы им руки. А автора сценария он бы еще и по плечу похлопал. Умри, мол, Грибоедов, лучше уже не напишешь. Насчет Kinga у меня такой уверенности нет, он-то сноб известный, таких еще

надо искать. Не будет он руки программистам жать, хотя, в отличие от Лавкрафта, такая возможность у него имеется. Но ребята с Konami не гонятся за всякими сомнительными почестями, в конце концов, все это суета сует и ярмарка тщеславия. Им достаточно сознания того, что они сделали самую лучшую готическую игру всех времен и народов. Этакого Resident-Evil-2-killer'a. Игру, которой нет равных по изощренности графики и драматичности действия. Игру, в которую лучше не играть тихой безлунной ночью. Одним словом, они создали **Silent Hill**.

Сюжет игры на удивление прост. Все начинается с того, что Гарри Мейсон, основной положительный персонаж игры, попадает в автокатастрофу. Причиной этого стала маленькая девочка, которая неожиданно выбежала на дорогу прямо перед его автомобилем. Что это за девочка? Почему она посреди ночи оказалась на шоссе? Это только два из сотни вопросов, с которыми вам придется столкнуться по ходу игры.

Гарри резко крутанул руль, и старенький «Форд», слетев с шоссе, несколько раз перевернулся, после чего с грохотом рухнул на придорожную обочину. Когда Мейсон очнулся, то обнаружил, что его дочь, которая тоже находилась в машине, бесследно исчезла. Несчастный отец обыскал всю округу, но не нашел ничего, что могло бы навести его на след пропавшей дочери. Отчаявшись, он прекратил поиски и направился в ближайший город, чтобы написать заявление в полицию. Вы чувствуете, в какой город занесет судьба злосчастного Гарри Мейсона? Точно! Он попадает в странный и зловещий город-призрак, где улицы одеты в сумрак и туман, а среди типичных американских домов шастают монстры, похожие на химер и горгулий с Нотр-Дама. И, что самое непонятное, в городе не видно никаких следов присутствия людей. Мейсон, естественно, в шоке. И тут, на его счастье, в городок заглянула женщина-полицейский. Внешне она напоминала известную женщину-врача с небольшим уклоном в сторону Лары Крофт. Девушка, понятно, тоже пришла в шок, но собрала в кулак всю свою волю и сделала то, что и должна была сделать образцовая женщина-полицейский. Она уехала за подмогой, предварительно снабдив Мейсона пистолетом системы «Смит энд Вессон». Хороший полицейский пистолет тридцать восьмого калибра. Отличная пушка. Попутно Гарри обзаводится портативным радиоприемником, который начинает фонить каждый раз, когда в ра-





диусе десяти метров появляется монстр. И вот Мейсон выходит на улицу: пронзительная тишина, предательски громкий звук шагов, угрожающее шипение радиоприемника и туман, туман...

Основное достоинство этой игры — это атмосфера легкого, но постоянного напряжения, подобная той, какую обычно создавал в своих фильмах Альфред Хичкок. Это нечто удивительное. Поставим опыт: усадите человека перед экраном телевизора, зарядите **Silent Hill** в приставку и засеки двадцать минут. После чего осторожно подкрадитесь к подопытному и негромко, но отчетливо скажите: «Бууу!!!». Вас ожидает потрясающее по своей выразительности зрелище: человек подпрыгнет минимум на полтора метра и издаст весьма колоритный вопль. И это будет вполне естественной реакцией, потому что разработчики **Silent Hill** сумели собрать в одной видеоигре кучу мелочей, из которых, собственно, и складывается атмосфера мистического триллера.

Как я заметил, немалую роль в этом сыграло звуковое сопровождение игры. Например, иногда тишина прерывается звуками работающего насоса, какими-то шорохами, поскрипываниями и постукиваниями. Но, в основном, все звуки сливаются в тихий-тихий гул, на фоне которого шаги Мейсона звучат по-особому отчетливо. Вот он побежал, и его шаги стали громче и быстрее. Он остановился, и мы слышим его тяжелое дыхание, которое, впрочем, через минуту вновь станет ровным и спокойным. А шипение радио, которое нарастает по мере приближения к монстру, вполне может довести впечатлительного человека до нервного срыва.

**Silent Hill** является готическим adventure до мозга его виртуальных костей. В этой игре присутствуют все основополагающие элементы этого жанра, так что любители классических бродилок должны остаться довольны. Это еще не квест, но уже не action, это нечто среднее, объединяющее в себе интересность первого и динамизм второго. Как это выглядит на деле? Представьте, что вы стоите в узком коридоре, тусклый карманный фонарик освещает от пола пару метров пути, а из комнаты, где точно никого не могло быть, начинают разда-



ваться очень странные звуки. Вдруг дрожащий луч фонаря падает на какой-то листочек, лежащий на полу. Это — очередная страница из тетради Шерил, дочери Гарри Мейсона. Ваш персонаж резко разворачивается, всаживает несколько пуль в клекочущего птеродактиля и отправляется на поиски какого-нибудь ключа, попутно решая всякие головоломки. И так далее, и тому подобное. Но только не подумайте, что сюжет **Silent Hill** стандартен и однообразен: игра наполнена такими неожиданными сюрпризами, что только и успевай переводить дух и отмеривать очередную дозу валерьянки.

Автор сценария **Silent Hill** явно знал свое дело. Те, кто играл в культовую игру Darkseed, дизайн которой был разработан самим Хансом Руди Гигером, наверняка оценили ее концепцию: в каждом городе есть ничем не примечательная дверь, через которую можно попасть в антигород, некое место, где обитает Вселенское Зло. Примерно такая же обстановка сложилась в Сайлент Хилле, городке, который был столицей древнего темного культа. Таинственные обряды адептов этой религии вызвали многочисленные пространственно-временные сдвиги, причем настолько серьезные, что двери в антигород появились буквально на каждом шагу. Особенно сильное впечатление на меня произвел тот момент, когда в больничном лифте вдруг появилась новая кнопка, которая как раз и служила ключом к двери в мир иной. Совершенно неожиданно и крайне стильно.

Счастливые владельцы Dual Shock несомненно оценят ту изобретательность, с которой разработчики использовали возможности этого геймпада. Как



точно подметил Эндрю Броас из журнала GameAssault, вибрация контроллера, имитирующая сердечный ритм персонажа, воздействует на подсознание таким образом, что вы начинаете смотреть на происходящее глазами самого Гарри Мейсона.

Особая роль в игре отведена головоломкам. Они не особенно сложны, но весьма красивы и разнообразны. По ходу действия ваш персонаж находит целую кучу подсказок, которые не особо полезны, но зато очень хорошо согласуются с общим стилем игры. Залитые кровью книги в библиотеке, таинственные стихотворения и прочие детали а-ля Эдгар По являются прекрасным дополнением ко всему остальному антуражу.

Хочу предупредить вас, что **Silent Hill** — это очень долгая игра. Не просто долгая, а очень долгая, чувствуете разницу? Такая формулировка означает, что свою дочь Мейсон получит назад минимум через шестьдесят часов. Это при том, что игра может завершиться шестью различными способами, так что





## Для сравнения

ИГРА: *Dino Crisis*

РАЗРАБОТЧИК: *Capcom*

Да, эта игра еще не вышла. И да, у нее пока имеются все шансы провалиться. Однако от этого трехмерного ответвления сериала Resident Evil мы в праве ждать гораздо большего, чем от любой подобной игры от других разработчиков, включая даже такой качественный продукт, как *Silent Hill*.

хэппи-энд не является единственным возможным вариантом. Лично я ненавижу, когда разработчики пытаются продлить жизнь игре, заставляя несчастного любителя квестов или adventure проходить несколько сюжетных линий по очереди. Однако в случае с *Silent Hill* эта схема реализована настолько ненавязчиво, что игра начинает наскучивать только на третьем-четвертом варианте сценария.

Одним из несомненных плюсов игры является замечательная и очень техничная графика. Художники из Konami сумели создать убедительную атмосферу саспенса, наполнив *Silent Hill* разнообразными деталями, которые придают игре совершенно неповторимый стиль. Наибольшее впечатление лично на меня произвели те световые эффекты, которые вызывал луч карманного фонарика в сгустившемся вечернем тумане. Они были настолько реалистичны, что в первые секунды я чуть было не принял происходящее на экране за очередную интермедию. Но нет, все происходило в реальном времени, причем качество трехмерной графики было просто потрясающим. Говоря об эстетических достоинствах игры, мне бы хотелось особенно отметить прекрасную операторскую работу. Камера почти всегда показывает

именно то, что нужно, причем с наиболее эффективной точки зрения. Некоторые из моих знакомых критиковали *Silent Hill* за излишнюю художественность, утверждая, что все эти фокусы с камерой мешают вовремя сориентироваться в обстановке и, в конечном итоге, играют на руку злым силам. В некоторой степени это так, однако нажатие кнопки L2 мгновенно исправляет ситуацию, направляя камеру в ту сторону, куда в данное время смотрит ваш персонаж.

Единственным серьезным недостатком *Silent Hill* является откровенно слабая система ведения боя. Конечно, мы люди культурные и понимаем, что в игре главное — это атмосфера, однако всему должен быть предел. Эти монстры просто не умеют сражаться. Я давно не видел более безобидных тварей: они просто подставляются под пули, после чего эффектно умирают. Прямо какие-то герои из шекспировских трагедий. Конечно, если враг сумеет навязать вам ближний бой, то Гарри Мейсон может серьезно пострадать. Соблюдайте дистанцию и используйте огнестрельное оружие, и тогда самые ужасные чудовища ада покажутся вам не страшнее перепелок. Проще говоря, враг прыгает на вас, вы стреляете, враг отпрыгивает, вы снова стреляете, враг падает на землю, вы стреляете в третий раз, и бой окончен. Надеюсь, что во второй части *Silent Hill*, которая должна будет появиться на свет

в конце следующего года, это досадное упущение будет исправлено.

Несмотря на то, что абсолютно любого монстра можно уложить несколькими выстрелами из обычного пистолета, разработчики решили снабдить Гарри целой кучей разнообразнейшего вооружения. Меч, топор, винтовка, шотган и еще десяток видов холодного и огнестрельного оружия значительно оживляют игровой процесс, внося в него значительный элемент action. В этом отношении *Silent Hill* очень напоминает классическую игру Alone in the Dark, в которой обилие оружия тоже компенсировало не вполне удачную систему боя.

В общем и целом, *Silent Hill* заслуживает весьма высокой оценки. Эта игра захватывает вас с самых первых минут, и, попав в мрачный город Сайлент Хилл, вы не успокоитесь, пока не разгадаете все его тайны. Возможно, Шинджи Миками и его команда виртуозов из фирмы Capcom сумеют превзойти *Silent Hill* в самой ожидаемой игре осеннего сезона, триллере Dino Crisis. Но это — дело будущего. А пока что лидерство Konami в производстве готических видеоигр является абсолютно бесспорным.

И не правы те, кто не считает видеоигры настоящим искусством. В конце концов, кино тоже когда-то было простым аттракционом, своего рода ожившими картинками. И, может быть, лет через сто в игровой индустрии появятся свои Феллини и Хичкоки. По крайней мере, *Silent Hill* является серьезным аргументом в пользу подобной перспективы.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

Одна из лучших игр года. Если вы любите мистические триллеры, то *Silent Hill* — это то, что вам нужно.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	9
GAMEPLAY	8
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

8.5

### СЛОВО РЕДАКТОРА

*Silent Hill* безусловно является игрой качественной и способной хорошенько напугать любого игрока. Однако это, конечно, не шедевр и многим данный проект Konami придется не по вкусу.



Страшные монстры, напряженная атмосфера, красивейшие заставки — вот вам и весь *Silent Hill*. Тем не менее очень многим играм именно этого и не хватает чтобы надолго нам запомниться.





ЖАНР: action  
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК: Psygnosis/Psygnosis

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1-2  
АЛЬТЕРНАТИВА: Battlesport, Wipeout

# ELIMINATOR



Если попытаться охарактеризовать новую игру от Psygnosis одним словом, то это будет слово «стремительность». Мелькающая круговерть коридоров сменяется открытым участком дороги, который ты пролетаешь за пару секунд, после чего вновь стремительно мчишься сквозь лабиринт узких туннелей. Пламя, искромётные взрывы и прочие спецэффекты ждут вас здесь на каждом шагу. Все слишком ярко, слишком динамично, во всем чувствуется некоторая театральность. И это вполне справедливо, потому что Eliminator - это шоу.

Властители будущего, уподобившись своим древнеримским предшественникам, возвели стены второго Колизея. Новые гладиаторы уже не сражаются старомодными мечами и трезубцами: они сели за штурвалы футуристических истребителей, увешанных бомбами, ракетами и мощными лазерами. Времена изменились, но принцип игры остался прежним: проигравшего ждет смерть, победителя — свобода.

Сценарий **Eliminator**'а крайне напоминает сюжет известного фильма «Бегущий человек»: те же злобные дельцы из всемогущих корпораций, тот же храбрый супергерой, оказавшийся жертвой бесчеловечной системы и попавший в лапы тайной полиции. Само собою разумеется, что супергерой — это вы. И для того чтобы над миром вновь засияло солнце свободы, вам необходимо сокрушить всех своих собратьев по несчастью, победить в смертельной схватке и вырваться на волю из застенков Фирмы. Что будет дальше — это уже другой вопрос. Возможно, Psygnosis еще вернется к этой теме, выпустив, например, **Eliminator-2: The terrible revenge of ultimate rebel**, или что-нибудь другое в этом же роде. Но пока же на повестке дня стоит задача-минимум — выжить. Решением этой проблемы вам и предстоит заняться в очередном аркадном action'e от создателей Rollcage.

Процесс прост: надо выбрать себе подходящий истребитель и очистить от конкурентов весь периметр арены. Колизей разделен на зоны, которые становятся доступны по мере уменьшения числа гладиаторов. Разбомбил одних — проходишь на уровень дальше, подорвал минами еще пару самолетиков — вот тебе следующий уровень и десяток бонусов в придачу. Просто, но весело.

Будем честны и откровенны: **Eliminator** — это далеко не шедевр. Красивая и достаточно быстрая графика спасают игру от полного провала, но не более того. Psygnosis сделал очередную двухдневную игру: на третий день все это беспорядочное мельтешение коридоров смертельно надоедает, и коробка с **Eliminator**'ом отправляется собирать пыль на дальнюю антресоль. Печальная, но, увы, заслуженная судьба. Попытка реанимировать интерес первого дня с помощью испытанного метода — игры против реального противника — окончилась полнейшим фиаско. Я не могу вспомнить ни одной игры, где multiplayer был бы реализован столь же топорно. Процесс игры в этом случае сводится к лихорадочному сбору бонусов и одному-единственному победному выстрелу. Возможно, это придает игре реалистичность, однако ее интересность при этом резко снижается. К тому же бонусы отнюдь не отличаются разнообразием. Набор стандартен: пара-тройка видов оружия, здоровье и ускорители времени. Небольшое количе-

ство дополнительных возможностей могло бы существенно оживить игру, однако авторы решили не размениваться на мелочи. Судя по слухам, циркулирующим в сети Internet, разработчики пустили большую часть ассигнований на графику и звуковое оформление, сократив до предела все остальные статьи бюджета. Результатом явилась довольно красивая игра с неплохим звуком, похожая на яркую безделушку: вначале она привлекает своим блеском, но вскоре безумно надоедает.

Еще одной отличительной особенностью **Eliminator** является неожиданно сложная система управления. Казалось бы, игра по своей сути очень проста, значит и управление должно быть элементарным. Лети себе, стреляй, набирай очки. Ан нет: Psygnosis решил снабдить игру хитрой системой трехмерного прицеливания и управления полетом, достойной гораздо лучшего применения. Остается надеяться, что движок от **Eliminator** станет основой для новой, более интересной игры. Обидно видеть, как такая куча высокотехнологичных разработок пропадает из-за непроработанного сценария.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

## МНЕНИЕ АВТОРА

Красивая, но очень скучная игра. Еще один пример того, как плохие продюсеры губят хорошие проекты.

## ОЦЕНКА

ГРАФИКА	7
ЗВУК	5
GAMEPLAY	4
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	6

5.5

## СЛОВО РЕДАКТОРА

Как уже было сказано выше, играть в Eliminator скучно и поэтому совсем и не нужно.



ОБОЗРЕНИЕ



**ЖАНР:** action/adventure  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Psygnosis/ FDI

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Tomb Raider

## О.Д.Т.

**ОДТ** — это, на самом деле, не просто три буквы, а такая хитрая аббревиатура, которая, как многим, должно быть, известно, расшифровывается довольно пафосной фразой «**Or Die Trying**» («Или отбрось коньки, пытайся»), что, в общем, довольно избито для видеоигры.



**П**опытаться и при этом остаться в живых вам предлагает не кто-нибудь, а недавно крепко «прочищенная» компания Psygnosis, точнее ее французское отделение FDI, ранее ответственное за разработку не самого удачного футбольного симулятора Adidas Power Soccer.

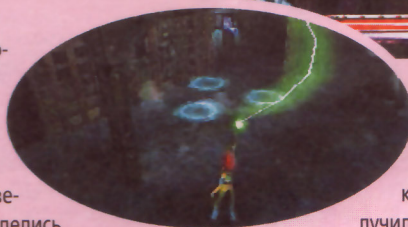
Впервые появившись в анонсах компании примерно год назад, **ОДТ** обещала всем PlayStation'овцам, обратившим свое внимание на этот проект, массу приятных сердцу каждого геймера вещей, вроде «самого большого полигонального игрового мира на консоли» и «чрезвычайно продвинутого игрового процесса». Задумки и планы у Psygnosis действительно были очень неплохие, а пото-



О.Д.Т. врят ли порадует вас чем либо, кроме красочных спецэффектов. Согласитесь, пламя выглядит вполне правдоподобно и, конечно уж, проверять это на опыте не стоит.

му достаточное количество людей заинтересовалось, а получится ли у них это все. Как вы можете догадаться, глядя на выставленную оценку, получилось все это у разработчиков не самым лучшим образом, пусть все рассказы на удивления правдивыми. Размеры окружающего пространства поражают, но, впрочем, не до отпадения челюсти. Тем более что кроме этого в **ОДТ**, по сути-то, ничего ценного больше и нет.

Игра начинается с того, что ее создатели отправляют нас со своих диванов в фантастический мир, в котором за века его развития сплелись воедино передовые технологии и то, что у нас принято называть «фэнтезийными элементами». То есть в одной куче вы имеете возможность найти и убийственную магию, и волшебные артефакты, и лазерные пистолеты в компании с ручными гранатами, и царящие в небесах этого необычного мира воздушные корабли-аэростаты. Бывает и такое. Все ваши приключения начинаются с того, что выбранного вами персонажа зачисляют в специальный отряд, отправляющийся на воздушном корабле Nautilflyus на поиски таинственной Зеленой Жемчужины (Green Pearl). Нужна она стала нашим отважным героям не только из-за



своей уникальности и, естественно, соответствующей стоимости, но и для спасения города Calli, одного из крупнейших на планете. Так получилось, что этот славный городиш-

ко резко захватила в свои клешни ужасная эпидемия, грозящая ужасными последствиями. И только обладающая магическими свойствами ЗЖ (Зеленая Жемчужина, для краткости) способна спасти весь мир от этого кошмара. Итак, Nautilflyus под руководством капитана Ламата отправляется в путь, дабы найти этот реликт. Ему и его команде, в которую, напомним, входите и вы, через некоторое время удастся овладеть искомой ценностью, но здесь удача отворачивается от наших доблестных спасителей человечества. После взятия курса на Calli корабль попадает в таинственную Запретную Зону (Forbidden Zone), где тер-



Прямой контакт с противником в играх такого рода всегда чреват неприятностями, вот только для кого на этот раз...







## Для сравнения

ИГРА: *Tomb Raider*

РАЗРАБОТЧИК: *Core Design*

Ставшая в свое время одной из самых ярких игр нашего времени эта приключенческая игра заслуженно занимает самое почетное место среди прочих проектов в этом жанре на PlayStation. В нее до сих пор интересно играть и на нее все еще приятно иногда посмотреть. К сожалению, в ней все-таки имеется целый ряд досадных пробелов, которые фанаты этой серии никогда не замечали.



пит крушение. К счастью, все члены экипажа остаются в живых, но приземлившись где-то черт знает где аппарат оказывается разбит. Но это еще полбеды. Nautilylus можно отремонтировать, но где найти для него топливо? К тому же, как оказалось, ЗЖ куда-то таинственно исчезла... В конце концов капитан находит выход из сложившейся ситуации: сам взявшись за починку дирижабля, вас, игрока, он с радостью посылает на верную смерть под предлогом найти и топливо, и необходимый нам артефакт. Вы с радостью соглашаетесь... Тут-то и начинается самое печальное — игра.

Сначала вам предстоит избрать себе понравившегося персонажа из четырех, предложенных на выбор. Отличаются они друг от дружки не только внешностью, но и различными характеристиками и спецумениями. К примеру, затесавшийся в компанию героев архиепископ имеет способность колдовать, тогда как сильному и здоровому солдату это недоступно. Вот так. Только не думайте, что это RPG. До этого жанра ODT еще очень далеко. Вообще же по игровому процессу творение Psygnosis больше всего напоминает Tomb Raider. Те же брожения по всяким катакомбам, руинам, лазанье по стенам, стрельба в немногочисленных врагов. Вот только все эти интересные для кого-то заня-

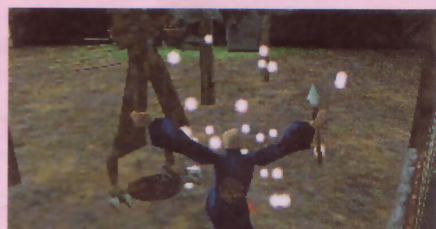


тия осложняются одной очень существенной вещью, называемой управление. Как всегда, у игрока есть выбор: играть с цифровым или же с аналоговым управлением. Последнее обычно очень неплохо подходит как раз к трехмерным платформенным игрушкам. Но вот нашему tombrailer'ообразному другу оно может сослужить только плохую службу. Излишняя чувствительность аналога будет постоянно приводить вас к неизменно печальному концу: не остановившись вовремя перед очередной пропастью, герой со свистом летит обследовать ее дно. Приходится переключаться на цифровик. Вот только в

сторону плюса после этого ситуация если и меняется, то только не очень-то сильно. Срываться стало не так просто, но проблем все равно хватает. Особенно бесят прыжки с платформы на платформу, где вас все так же с распростертыми объятьями ждет бездонная пропасть. Впрочем, нет, больше этого вас способны довести до белого каления встречающиеся иногда лестницы. Представьте, лестница спускается с обрыва вниз — казалось бы, хватайся лапами и сползай спокойно, куда тебе нужно. Но нет, чтобы выполнить это, надо по-хитрому подойти к этой фиговине и аккуратно попытаться слезть. После этого, в большинстве случаев, игрок видит печальную картину, когда каким-то совершенно неимоверным образом наш товарищ промахивается мимо лестницы и с душераздирающим криком несется в темноту бездны. Скажите, насколько у человека должно быть затруднено ориентирование в пространстве, чтобы элементарно промахиваться обеими

руками и ногами мимо лесенки? Вообразили, насколько такое управление способно исковеркать всю игру! А именно это с ODT и произошло.

Но жутким управлением ужасы, подстерегающие всех нас в ODT, никак не заканчиваются. По старой доброй традиции, измывательства над нами продолжит «умная» камера, часто показывающая не то, что нужно, а при переходе в «снайперский» режим, по идее позволяющий нам лучше обозревать окрестности и облегчающий прицельную стрельбу, вообще извращающая



ся изю всех сил. Да и графика игры, хоть и достаточно неплоха, не способна вдохновить нас на проведение более пятнадцати минут за игрой. Все вокруг тускло, мрачно, анимация объектов слегка прихрамывает... Теперь и Psygnosis выпускает основательно недоделанные игры. Дожили.

ODT при должном умении и старании разработчиков, безусловно, могла бы превратиться в неплохую, качественную игру, тем более, что и задатки (хорошие задатки!) у нее, бесспорно, есть, но... Что мы получили, то получили. Очередной недоработанный продукт с претензиями на некоторую оригинальность, отвратительным управлением и не самой впечатляющей графикой.

ODT

ODT

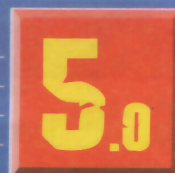
РЕЗЮМЕ

### МНЕНИЕ АВТОРА

ODT обещал стать особенной, яркой и интересной игрой, но в результате халатного подхода к нему разработчиков некогда амбициозный проект превратился в очередную недоработанную игрушку с претензиями на оригинальность, отвратительным управлением и не самой впечатляющей графикой.

### ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	4
GAMEPLAY	5
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	5



### СЛОВО РЕДАКТОРА

Как бы не был плох Tomb Raider, он все-таки намного лучшего этого творения Psygnosis.



# MICHAEL OWENS WORLD LEAGUE SOCCER '99

Все мы прекрасно знаем что футбольные симуляторы разрабатываются практически исключительно для фанатов футбола и совсем не обязательно для фанатов видеоигр. Тем не менее, именно последние обычно работают в игровых журналах и постоянно пытаются толковать наивным виртуальным футболистам то, что главное в любой игре — это ее игровой процесс, а не ее название. Тем не менее, общее состояние дел в этом жанре от этого не улучшается...

То, что появился еще один симулятор футбола — никого не удивляет. Почва для разработки этой темы уже удобрялась такими маститыми издателями, как Electronic Arts и Gremlin. Правда, и у них были недоработки по этой теме. Даже восхваленная игра Worlds Cup-98 — лучший образец этого жанра — не прошла без нареканий. Действительно, хотелось найти для себя что-нибудь последнее. И чтобы игроки, получив мяч в середине поля, не обводили бы полкоманды. И чтобы реалистичнее все было. Хотели??? Вы этого хотели? Получайте новый продукт. И не говорите потом, что этого недостаточно.

Кстати, еще раз возвращаясь к World Cup-98... Там же есть специальная директория, где можно установить сложность игры. Хочешь — послабее команда, хочешь — ставь мировой уровень игры, и даже футболисты из какого-нибудь Марокко начнут играть так, как будто они за Кубок мира получают по миллиону долларов. Но нет... Сколько человек играет, столько и пытаются высказаться по поводу тех или иных недоработок. То игрок медленно поворачивается, то скорости не хватает, то траектория мяча неправильно высчитана. Хотя, еще раз хочу всем сказать, World Cup, равно как и все остальные футбольные симуляторы, очень и очень неплох по сравнению с тем, что вам сегодня будет предложено. Хотя опять же таки, можно прикрыться стандартными формулировками, дескать, раз-

работчики еще не опытные, конкуренция большая и первый блин получается всегда комом. Но, ребята, я понимаю, в нашей стране такое, но чтобы на Западе делали много-тысяче-долларовую халтуру — в это никогда не поверю.

Тщательно я скрывал сарказм, прикрываясь вступлением в этой статье. Однако он уже начинает прорываться, и я так думаю, что к концу данной темы пачка валерьянки, стоящей передо мной, будет съедена полностью. Можно свалить на то, что я не так часто, как хотелось бы, играю в футбольные симуляторы. Но, поверьте мне на слово, — я видел игры хорошие, играл в средние и бесился от плохих, но такого я давненько не встречал. Я не забыл Three Lions, где для удара по воротам нужно направить мишень в нужную точку. Я помню «адидасовскую» футбольную серию, где игроки спотыкались на

ровном месте. Я видел много игр. Одни были хуже, другие получше. Где-то приходилось, матерясь, бросать джойстик и разыскивать инструкции по прохождению. Но такое я увидел впервые. Такой подход к игре может отбить охоту садиться за приставку и смотреть футбол вообще.

Давайте на минуту отвлечемся и спросим сами себя, что такое футбол! Правильно — игра! В которой есть победители и побежденные. В которой накал страстей меняется отрезвляющим свистком судьи. Одним словом — это азартная и очень симпатичная игра. Теперь второй вопрос — зачем выпускаются игры вообще и футбольные симуляторы в частности? Правильно — чтобы в них играть. И, я бы добавил — выигрывать. Это очень важный момент, потому что большинство, покупая диск с бродилками, стрелялками и леталками, рассчитывает только на одно — достичь конца игруш



Команды выходят для построения, трибуны ликуют в предвкушении зрелища — все как в реальной жизни, хотя кого этим сейчас удивишь?



Команда из далекого Osaka крупным планом. Конечно японцы не ахти какие футболисты, но это же игра и под вашим руководством они легко (а может и нет) смогут стать чемпионами.







**ЖАНР:** симулятор скейтбординга  
**ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК:** Electronic Arts /Micro Cabin

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1-2  
**АЛЬТЕРНАТИВА:** Tony Hawk's Pro Boarder

# STREET SK8ER



С транно, но Street Sk8er — всего лишь первая попытка создания на современной игровой системе игры, посвященной такой интересной экстремальной дисциплине, как скейтбординг.

Казалось бы, вот он, сеговский Top Skater, идея и основная концепция, можно сказать, валяются на дороге — подходи и пользуй, ан нет, разработчики упорно развлекаются со всякими низкопробными Cool Boarders, не понимая, что катания с горки всем уже давно надоели, тогда как



простая замена простых досок на доски с колесиками способна принести приличный доход. Вот только недавно японцы из Micro Cabin выпустили на своей родине занятную игрушку с феноменально оригинальным названием Street Boarders, которая сразу же привлекла внимание гиганта Electronic Arts, заставившего издать столь интересную вещь во всем остальном мире. Подобрали более или менее нормальное и привлекающее своим своеобразием название — **Street Sk8er** — и вперед. Если не хит,

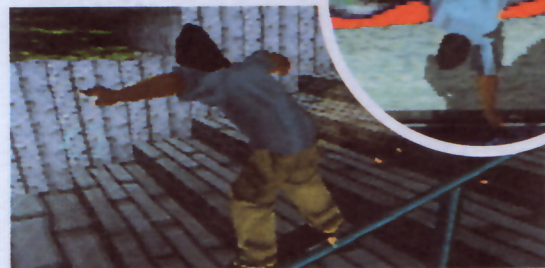
то удачная игра готова. И, несмотря на жгучее желание сказать что-нибудь едкое в адрес игры, справедливости ради нельзя ни сказать о том, что, на удивление, удачным продукт стал не только с коммерческой точки зрения, но и с профессиональной, пусть эта самая удачность и относительна.

Как и ожидалось, все в **Street Sk8er** закручено вокруг выполнения трюков, за которые начисляются жизненно необходимые очки. На «трассе» у вас соперников нет, а следовательно, условие приехать к финишу первым перед вами не стоит. Хотя скорость в игре также очень и очень важна.

Итак, перед каждым новым этапом в режиме Street Tour, представляющем собой некий аналог чемпионата, игроку-скейтбордисту сообщают, что к финишной отметке он должен добраться, имея в запасе такое-то количество очков. Без этого вас не квалифицируют, и придется пробовать достичь нужного результата еще и еще. Очки, понятно, достаются за трюковые движения различной степени сложности. Единственная проблема — никто не позволит

вам кататься по рампе черт знает сколько, выколачивая необходимый квалификационный минимум. Игрок ограничен определенным временным отрезком, за который он обязан добраться до стандартного checkpoint'a. Там времечко начислят, и можно будет гнать дальше. Оставшиеся после показательного выступления секунды добрые люди переведут в очки, что можно (и нужно) использовать как хорошую добавку к заработанному на trick'ax. Последние, кстати, требуют отдельного разговора, потому как во всех skateboard/snowboard-симуляторах (если это слово вообще здесь применимо) именно «трюковой вопрос» вызывает большего всего нареканий. Сделать «все как надо» пока что не удалось, пожалуй, никому, может быть, за исключением того самого Top Skater.

В **Street Sk8er**, дабы не отпугнуть многих игроков, разработчики избрали путь предельного упрощения выполнения всех трюковых движений, что в чем-то облегчает жизнь всем нам, но в то же время лишает игрока возможности совершенствоваться в их исполнении. Подъехав к объекту, позволяющему вам совершить trick, вам достаточно вовремя нажать одну кнопочку и смотреть за головокружительными дерганьями вашего персонажа. Повлиять же на степень сложности и красоты трюка может лишь только скорость и какие-то алгоритмы в прог-



Для тех кто знаком с игровым автоматом Top Skater, **Street Sk8er** покажется гораздо более простым и невзрачным продуктом. Тем не менее, кроме него на PlayStation в этом жанре больше ничего и нет, так что особо выбирать не приходится.





## Для сравнения

ИГРА: Tony Hawk Pro Boarder  
РАЗРАБОТЧИК: Activision

Эта игра еще не вышла, но даже в своей незаконченной форме она уже успела опередить нижеописанный продукт очень и очень многим. Не смотря на это, до ее выхода ее создатели еще могут ее испортить (все ведь может случиться), поэтому Street Sk8er еще долго будет считаться самым лучшим представителем этого жанра.



рамме. Ну и иногда ваши нажатия стрелочек в разные стороны. Но не подумайте, что такая система, на первый взгляд не требующая никакого мастерства, портит всю игру и превращает ее в простые надоедливые катания с полным отсутствием соревновательного интереса. С challenge'м в **Street Sk8er**, поверьте, все в полном порядке. А сложнос-

ть на очень даже не слабом уровне. Иной раз играешь и одну и ту же трассу пытаешься пройти на протяжении полутора часов. Это страшно злит, но играть продолжаешь, потому что... просто потому что интересно. Да и вряд ли кто-нибудь сможет успокоиться, не достигнув той, поначалу недостижимой, вершины. И даже несмотря на то, что в

игре присутствуют всего-навсего три локации, основной игровой режим так грамотно представлен и оформлен, что недостаток «трасс» особенно и не чувствуется. По мере прохождения игры вам приходится объезжать все локации, после же завершения самого последнего этапа соревнования на, казалось бы, знакомых и изъезженных маршрутах открываются так называемые «врата», то есть, проще говоря, появляются новые повороты, рампы, развилки и так далее. Плюс к изначально доступным четырём персонажам добавляются еще столько же. Ну а выбранный вами

спортсмен по ходу дела совершенствует свое мастерство, «прокачивается», и вы имеете возможность после завершения очередного этапа нарастить ему некоторые характеристики. А окончательным прохождением **Street Sk8er** станет только тогда, когда вы своим трудом Street Tour откроете все врата и все доступные секретники игры.

Нельзя не сказать и о такой сопутствующей соревнованиям в **Street Sk8er** вещи, как премиальные уровни (Bonus Stage). Всего их существует, как и трасс, три вида, появляются они после прохождения одной из локаций. Это — Half-

Pipe, привычная «труба» для демонстрации трюков, Bowl, чаша, выполняющая те же функции, и Big Air, вид извращений, в котором нам предстоит попрактиковаться в прыжках в высоту. За все трюки/прыжки, демонстрируемые вами на премиальных уровнях, вам начисляют очки, позже пересчитывающиеся в секунды чистого времени, которые прибавляются к изначальному, стартовому времени на трассе. Десять-одиннадцать дополнительных секунд никогда лишними не будут, а

потому я бы посоветовал уделять бонусам побольше внимания — они являются очень серьезным подспорьем для игроющего.



Помимо режима Street Tour в **Street Sk8er** существуют и другие игровые режимы. Free Skate позволяет вам кататься по трассам без времени и в свое удовольствие, но это не значит, что все маршруты вам сразу будут доступны. Сколько трасс и врат вы открыли в основной игре, столько вы в этом режиме и найдете. Ну и многим, наверное, не терпится узнать о состоянии дел в режиме двух игроков. Скажем прямо, с этим в **Street Sk8er** некоторый напряг. То есть multiplayer на двоих тут, конечно, есть, но вот кататься вы с другом сможете только по очереди. Выигрывает, естественно, тот, кто наберет больше очков. И ни о какой одновременной езде, да еще с мордобоем здесь речи не идет. Впрочем, хоть это и портит игру, но все-таки не настолько, чтобы от нее отворачиваться. **Street Sk8er** гораздо лучше всех придурюшных Cool Boarders и 3Xtreme, а потому посмотреть на него просто необходимо.

OPM

OPM

РЕЗЮМЕ

## МНЕНИЕ АВТОРА

Первый опыт создания на PlayStation игры, посвященной скейтбордингу, к удивлению многих людей, оказался очень даже удачным и смог практически во всем переполюнуть своих «экстремальных» конкурентов в лице различных Cool Boarders. Безусловно, **Street Sk8er** далеко не идеален, во многом упрощен, да и оригинальностью не блещет, но, несмотря на это, игра получилась очень сильной и вполне достойной считаться лучшим X-treme продуктом на приставке от Sony.

## ОЦЕНКА

ГРАФИКА	8
ЗВУК	9
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	7

7.5

## СЛОВО РЕДАКТОРА

Вполне приличная игра, способная ненадолго увлечь всех фанатов экстремальных видов спорта. Все остальные обладатели PlayStation могут ее со спокойной совестью пропустить и забыть.

Посмотреть свои успехи в освоении скейтборда можно буквально по кадрам воспользовавшись режимом replay





# LIVE WIRE!



Если взять среднестатистического человека, свято верящего телевизионным дикторам и серьезным авторам из толстых аналитических журналов, и спросить его, что такое видеоигры, то он наверняка расскажет вам о диких монстрах и водопадах крови. Но если тот же вопрос задать таким ветеранам приставок, как мы с вами, то в ответ наш собеседник услышит рассказ о множестве замечательных игр самых разных жанров, которые так виртуозно реализованы на платформе PSX.

Мы расскажем, что Playstation славен не только готикой и экшеном, но и красочными квестами, RPG и аркадами. А еще на нашей приставке есть отличные головоломки. «Как? — удивится наш собеседник. — Неужели эта штука может быть чем-то иным, кроме как системой управления флагманом межгалактического ядерно-истребительного флота?». Да, может. Если вспомнить прекрасную игру Cula World, то станет ясно, что PSX способна на многое. Головоломки являются полноправным консольным жанром, который пользуется заслуженной популярностью среди игроков. И выход новой игры из этой области сразу же привлек к себе внимание широкой игровой общественности.

Скажу прямо: **Live Wire!** не произвел на меня особого впечатления. Но долг журналиста — быть объективным, так что мне пришлось прислушаться и к многочисленным голосам в защиту этой игры. Итак, перед нами новая головоломка. Большое игровое поле расчерчено на квадраты, по которым движется ваш персонаж. Цель игры — захватить как можно большую территорию, оставив при этом с носом пресловутый Искусственный Интеллект или ваших друзей, решившихся скрестить с вами копыта в режиме multiplayer. Сюжет довольно стандартный, однако простой и увлекательный — петляй себе по лабиринтам дорог и отслеживай движения соперника. Безусловно, что-то в этом есть. Тем более что художники из Code Monkeys изрядно потрудились над дизайном этой игры. Получи-

лось очень красиво. Игра движется настолько быстро, что вы даже не успеваете толком рассмотреть пейзаж, заметив только, что текстуры сработаны на высшем уровне.

**Live Wire!** — это очень красочная и динамичная игра. В нее можно отменно поиграть на шумной вечеринке, когда некоторые провокаторы из числа гостей с радостным гиканьем окружают приставку и требуют выдать им третий Tekken. Четверо зачинщиков (а именно столько игроков поддерживает **Live Wire!**) усаживаются возле телевизора и перестают мутить воду. И, главное, не слышно леденящих душу воплей, вроде: «Руби, руби ему скорее голову, иначе вернется, гадюка, и наденет твой труп на колючую проволоку!». Соседи, знаете ли, очень нервно реагируют на подобные возгласы, воспринимая их слишком буквально.

И все было бы хорошо, но в этой игре не хватает очень важного элемента — спокойной вдумчивости, которая, собственно, и является основой любой головоломки. А высокоскоростная полигонная круговерть придает игре ощутимый аркадный привкус. Но это — мое субъективное мнение. Многие игроки часами просиживают за **Live Wire!**, которую они называют гордым термином «стратегическая головоломка». И где они нашли стратегию? Бегаешь, собираешь пауэр-апы, словно заправский Гекс, вытесняешь противника с его территорий, используя силу оружия, — это ли мы называем «головоломкой»? Мой ответ — нет.

Однако все не так уж плохо. Надо сказать, что саундтрек для **Live Wire!** мог бы с успехом проигрываться в небольшом техно-клубе. Бодрые мелодии, наигрываемые человеком по имени Alistar Whitehead, прекрасно сочетаются с напористым стилем игры.

Кстати, идея о создании чего-либо похожего на **Live Wire!** посетила головы программистов из Code Monkeys еще два года назад. Но в то время у фирмы просто-напросто не было денег, и идея была отложена до лучших времен. И вот в середине прошлого года на головы Code Monkeys неожиданно свалилось счастье. На сей раз оно приняло вид сотрудников SCI, которые заинтересовались давним проектом. Работа над игрой закипела. Команда, состоящая из двух программистов и двух художников, в рекордно короткий срок разработала движок, наполнила его многочисленными полигонами, и ровно через год **Live Wire!** появился на прилавках магазинов. Что же, такой энтузиазм требует должного уважения. Так что попробуйте сыграть в эту своеобразную игру: возможно, она вам понравится.

OPM



OPM

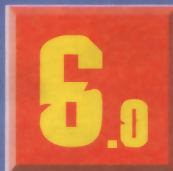
РЕЗЮМЕ

## МНЕНИЕ АВТОРА

Хорошая графика, профессиональный звук и быстрый движок **Live Wire!** достойны всяческого одобрения. Но ведь это не аркада, а головоломка!

## ОЦЕНКА

ГРАФИКА	6
ЗВУК	8
GAMEPLAY	6
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ	8



## СЛОВО РЕДАКТОРА

Эта игра, безусловно, понравится далеко не всем, причем даже тем из нас, кто любит игры этого редкого для Playstation жанра. Именно поэтому рекомендовать ее широкому кругу игроков я бы побоялся.





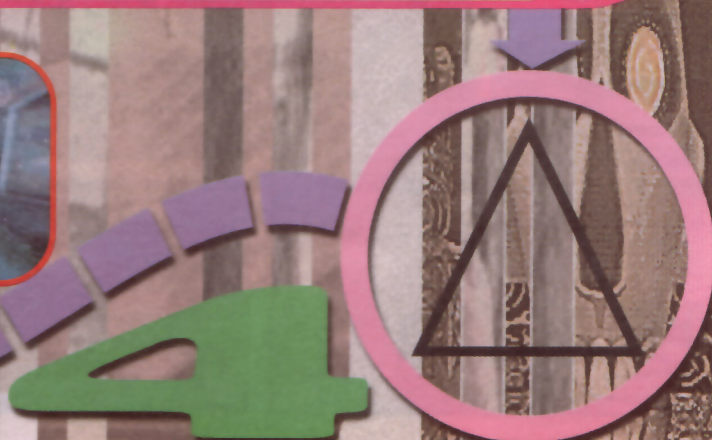
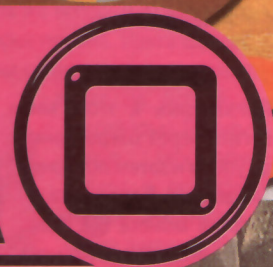
**56** GEX 3D:  
DEEP COVER **GECKO**

**68** SILENT HILL



OPM

TAKTUKA



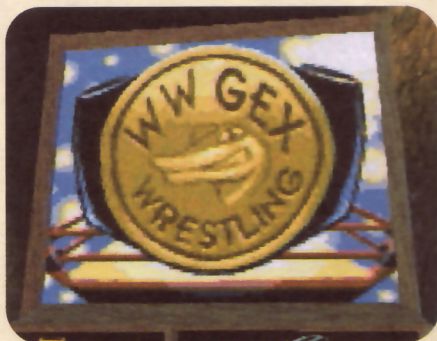


Продолжение. Начало в №5(14), май 1999.

# GEX3D: DEEP COVER ГЕКСКО

## WWGex Wrestling — Invasion of the Body Slammers

(необходимо: 13 пультов)



**3** здесь надо победить зловещего рестлера на его собственном ринге **1**. Для этого бегите вокруг него, пока он ни проведет прием. После этого быстро подбегайте и бейте хвостом. Такую операцию надо повторить пять раз. После победы вы получите ключ от следующего мира, ну и, соответственно, почет и уважение самых знатных рестлеров мира (во всяком случае виртуального).

Ну что же, новый мир ждет нас. Выходите в **Mission Control**, а оттуда в ворота с табличкой **Slappy Valley**.

### Slappy Valley

Появившись в этом мире, бегите через озеро прямо до упора и затем поверните направо. В траве лежит золотая монета **2**. Взяв ее, поднимайтесь на мост и бегите в следующую часть мира. Оказавшись там, про-

бегите слева от храма и возьмите зеленую лапку. Теперь найдите стеклянную пещеру с табличкой **Animenia**. Пройдите немного вправо и вы заметите стену, по которой можно заползти вверх. Теперь бегите к телепортеру **3** и прыгайте в него. Оказавшись внутри пещеры, возьмите лапку и монету и вернитесь обратно. Бегите в пещеру, освещенную факелами. Добравшись до озера, ныряйте в него и на дне подберите две лапки и монету. Бегите дальше и, взяв лапку, заползайте по стене вверх. Обойдите дерево и прыгните на низко висящий лист. С него переберитесь на лист повыше за лапкой **4**. Теперь заходите внутрь дерева. Заползите по стене вверх и оттуда посмотрите вниз. Вы должны увидеть очередную зеленую лапку на выступе у стены **5**. Прыгайте туда и, взяв лапку, возвращайтесь к храму. Зайдите внутрь храма и поднимитесь по разрушенной стене слева вверх. На крыше заберите две лапки, но не спешите спускаться. Если вы упадете вниз в самой середине крыши, то сможете забрать последнюю лапку. Теперь нужно только собрать **100** мушек и получить пульт. В этом мире сделать это очень и очень просто, поскольку почти все мушки находятся в виду. Главное, не забывать разбивать амфоры и



выбивать мушек из зайцев и маленьких роботов. После получения пульта идите в храм и прыгайте в уровень.

## Mythology Network — Unsolved Mythstories

(необходимо: 13 пультов)



### Задание 1: Отбить руки у пяти статуй.

В начале уровня бегите вперед и перелезайте через стену. Оказавшись на другой стороне, подзарядитесь на магическом постаменте **6** для получения сверхсилы. В таком состоянии Гекс способен двигать постаменты с крутящимися ободками и разбивать светящиеся элементы колонн. В данном случае вам необходимо подвинуть постамент до упора и с него перепрыгнуть на высокую колонну. Затем







предстоит прыжок на другую сторону реки через разваливающийся островок. Необходимо заметить, что островок разваливается неравномерно: сначала отваливаются куски по краям, а затем проваливается центральная часть. Таким образом у вас есть время для еще одного прыжка. Перебравшись на другой берег, перемахните через стену и бегите к развалинам храма. Там разбейте синий телевизор и вернитесь на ступеньки. Теперь ешьте муху, включайте вид от первого лица и стреляйте в скелет. В результате он превратится в ледяную глыбу **1**. Пододвиньте эту глыбу к постаменту и с нее запрыгните наверх. Подзарядившись, бегите к дивану у храма и с него через серию островков перебирайтесь к местности с огромным деревом и колоннами. Разбейте светящиеся элементы у всех трех колонн и убейте при помощи двойного прыжка (работает только такой метод) маленький шлем с мечом. Теперь отбейте руки у первой статуи **2** и по колоннам заберитесь на самый верх. Для того чтобы попасть на другую сторону, вам необходимо дождаться, когда островки разъедутся на максимальное расстояние, и затем начать прыгать по ним. Делать это надо без остановок, иначе не успеете. В случае, если вы упадете, вы сможете вернуться назад по облакам. Самый быстрый способ передвижения по ним — двойные прыжки. Перебравшись на следующую поляну, поднимитесь наверх при помощи воздушного потока слева. Там разбейте еще одну статую. Теперь предстоит еще один (даже два) акробатический трюк. Сначала надо прыгнуть на островок, идущий вторым, а затем без остановки перебраться по двум оставшимся на выступ с телевизором и противной птичкой.

Покончите с птицей и совершите еще одну серию прыжков. Добравшись до территории с клетчатым полом, отбейте руки у третьей статуи и идите к быстро текущей реке с водопадом. Используя удар карате, переберитесь по качающемуся мосту **3** на другой берег и подзарядитесь на магическом постаменте. Быстро возвращайтесь обратно и передвигайте постамент с крутящимся ободом ближе к стене. С него вы можете запрыгнуть на стену и разбить четвертую статую. Теперь возвращайтесь обратно к храму и проделывайте уже знакомый трюк со скелетом. Заодно вы можете «подстрелить» лапку, висющую над одной из колонн перед храмом **4**. Подзарядившись, разбейте все колонны вокруг храма. После этого обойдите храм справа и заберитесь на зеленый участок стены. Проползите вдоль всех стен и заберитесь на крышу. Там вас ждет последняя статуя **5**. Разбивайте ее, спускайтесь вниз в храм и берите пульт.

## Задание 2: Найти три золотых яблока

Уже известным вам методом переберитесь на остров с огромным деревом и колоннами. В режиме сверхсилы разбейте колонны. Запрыгивайте на самую нижнюю ветку дерева и, используя двойные прыжки, поднимитесь на самый верх. Здесь вас ждет первое золотое яблоко **6**. Взяв его, спускайтесь с дерева и поднимайтесь по колон-

нам. Повторите путь к островку с птицей и телевизором. Теперь вам жизненно необходимо сохранить муху, полученную из телевизора, поэтому лучше убить врагов заранее. Взяв муху, подзарядитесь за качающимся мостом, подвиньте постамент и залезьте на стену. Теперь спрыгивайте с высокой стены на ту, где стоит чекпоинт. Оттуда заморозьте скелет и с его помощью попадите на находящееся рядом возвышение, на котором лежит лапка. С этого возвышения вы сможете попасть на второе дерево, где лежит, соответственно, второе яблоко. После этого спускайтесь вниз и идите вдоль реки. По пути вы сможете подобрать лапку и монету **7**. Вернитесь назад тем же путем, используя двойные прыжки. Теперь идите снова на подзарядку и затем быстро обратно, на стену, затем вперед и вниз к большому постаменту. Сдвигайте его как можно дальше и идите на облака. Забрав там лапку, поднимайтесь по стене наверх. Теперь при помощи удара карате перепрыгивайте на стену острова со вторым храмом, не забыв в полете прихватить лапку. Обойдите храм с правой стороны и, опять же используя удар карате, перемахните через провал. Идите дальше и двойным прыжком от островка перепрыгивайте на остров с бассейном. По колонне заползите наверх и подзарядитесь на постаменте в центре бас-







сейна 1. Теперь бегите к отдельно стоящему пьедесталу и двигайте его по довольно извилистому пути. Вам необходимо поставить его между высокой колонной с золотой монетой и маленькой колонной. После этого залезайте наверх и берите монету. Теперь снова подзарядитесь и, используя островок, перепрыгивайте ко второму храму. Там подвиньте пьедестал так, чтобы он вышел из под крыши. Не теряя времени, прыгайте на него, затем на стену, потом через провал и, наконец, при помощи удара карате к светящемуся куску колонны 2.



### Задание 3: Дойти до телевизора в конце радуги.

Идите к тому месту, где находится третье дерево, и при помощи воздушного потока забейтесь на высоко поставленный бассейн 3. Теперь через три островка перепрыгивайте на радугу 4. Бегите по ней до конца, не забыв собрать оставшиеся две лапки, и берите пульт.

### Пульт за 100 мушек

Проверяйте все деревья и кусты, убивайте всех ходячих и летающих врагов, ловите свиней, разбивайте амфоры, подлетайте на воздушных потоках, в общем делайте все, что можете, поскольку собрать здесь 100 мушек очень сложно из-за абсолютно дурацкого дизайна уровня.

### Бонус-уровень 7 [109]

(необходимо: 20 золотых монет)



Чтобы попасть сюда, заберитесь на крышу храма и спрыгните на уступ вниз. Позвонить в десять колоколов, дано — минута тридцать,

по-моему, где-то это уже было! По окончании получаете жизнь и код к сейфу.

## Fairytales TV — Red Riding in the Hood

(необходимо: 16 пультов)



### Задание 1: Забраться наверх по бобовому стеблю.

Вначале развернитесь и возьмите лапку. Затем бегите по просеке до стебля и запрыгивайте на самый нижний лист. Далее по листьям доберитесь до деревянного мостика. На этом мостике есть синяя монета 5. Ударив по ней, вы активируете секретную золотую монету и таймер. Теперь быстро прыгайте на фиолетовый лист и берите лапку. Теперь еще выше по листьям, пока не увидите кроны деревьев у начала уровня. Летите туда и берите золотую монету 6. Спускайтесь вниз и снова запрыгивайте на листья. По ним доберитесь







до места, где, по-видимому, пытались срубить стебель. Там активируйте чекпоинт и ударьте по синему овалу ①. Так вы включите зеркало внизу, которое позволит вам быстро подняться к этому месту. Необходимо лишь посмотреть в зеркало с красного креста на земле. Теперь забирайтесь еще выше до коричневого обода. В районе зеленого телевизора посмотрите вниз и вы увидите зеленую лапку. Спрыгивайте на сиреневый лист и берите лапку. Вернувшись обратно, ударьте по монете, прыгайте на желтый лист, с него на фиолетовый и наверх. Пройдите маленькую комнату насквозь и поднимайтесь дальше. Когда увидите на стебле фиолетовую поверхность, прыгайте на нее и забирайтесь за второй золотой монетой ②. Спуститесь обратно и



активируйте чекпоинт. На соседнем листе есть еще один синий овал. Ударьте его, и место перемещения из зеркала будет здесь. Теперь поднимитесь обратно к чекпоинту и переходите на тоненький стебелек. По нему пройдите до следующего листа и оттуда вы увидите три лапки, висящие в воздухе ③. Летите так, чтобы взять все лапки, а затем вернитесь к месту начала полета по известному пути. Идите дальше по тонкому стебельку, пока не дойдете до следующего листа. Поднимитесь на стебелек выше и продолжайте идти. Когда дойдете до двух островков с лапками, возьмите эти самые лапки и перепрыгивайте на липкий участок центрального стебля. Заползите наверх и идите направо. Затем снова на липкую стену и опять на площадку. Таким образом доберитесь до темно-зеленого листа. С него перелетите на лист с телевизором. Активируйте синий овал и летите дальше. Со следующего листа перепрыгивайте на сиреневые листья и по ним доберитесь до чекпоинта. Теперь ударьте по синей монете на другом конце мостика и быстро прыгайте по желтым и сиреневым листьям до следующего мостика. Там заберите



те золотую монету ④. Также по пути не забудьте прихватить лапку. Теперь по сиреневым листьям заберитесь наверх и возьмите пульт.

## Задание 2: Разрушить домики трех поросят.

Залезайте по листьям на первый деревянный мостик. С него летите в сторону висящей в воздухе лапки ⑤ и возьмите ее. Приземлившись на острове, прикончите волка и разбейте домик из соломы. Убив выбежавшего поросенка, возвращайтесь к центральному стеблю и поднимайтесь до маленькой комнаты. Отсюда вы сможете спланировать на второй остров. Опять же убейте волка и, перебежав через деревянный мост, разбейте деревянный домик. Вернитесь обратно в комнату и поднимайтесь еще выше. В конце концов вы доберетесь к третьему острову. Опять волк и опять домик, но на этот раз уже каменный. Разрушив этот последний приют последнего поросенка, с чистой совестью идите через деревянный мост и берите пульт.

## Задание 3: найти и потушить три свечи.

Забирайтесь наверх до коричневого кольца, опоясывающего стебель. Оттуда вы можете прыгнуть на лист с первой свечой ⑥. Потушив свечу ударом хвоста, вернитесь на кольцо и пройдите по нему туда, где стоит зеленый телевизор. Если посмотреть вниз, то можно увидеть два сиреневых листа и лист со свечой. Спуститесь туда и потушите вторую свечу. После этого поднимайтесь еще выше до второго чекпоинта и перепрыгивайте на лист с синим овалом. Оттуда можно перелететь на лист с третьей свечой ⑦. Потушив ее, спускайтесь к подножью стебля и берите пульт.

## Пульт за 100 мушек

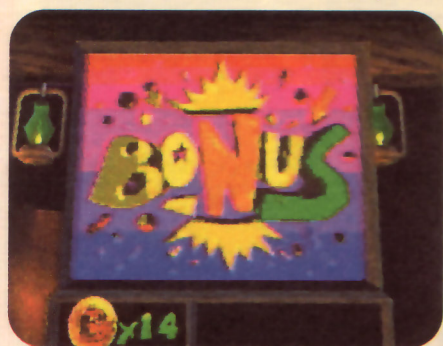
На этом уровне проверяйте все маленькие стебельки, липкие участки центрального стебля и выбивайте мушек из божьих коровок. Также не забудьте забрать мушек с перекладины огромного стула на самом верху.





## Бонус-уровень 8

(необходимо: 20 золотых монет)



Абсолютная аналогия с бонус-уровнем 5. Только времени дается меньше. Снова получаете жизнь и новый код для сейфа.

## Anime Channel — When Sushi Goes Bad

(необходимо: 19 пультов)



Этот уровень находится в стеклянной пещере с табличкой **Animenia**.

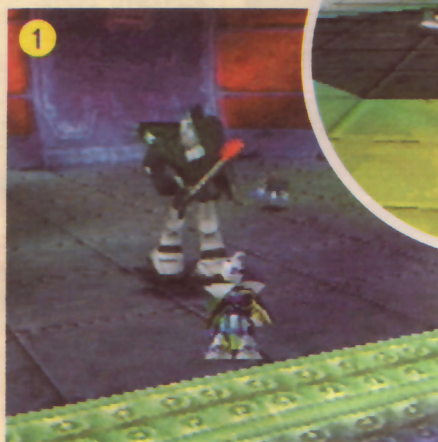
### Задание 1: Уничтожить три колбы с протокультурой.

Спускайтесь вниз и идите в дверь справа. Пройдите по коридору с лучами лазера и в следующей комнате убейте робота ①. Запрыгивайте в воздушный поток и перелетайте в маленькую нишу в стене. Там возьмите лапку и выключите воздушный поток. Теперь спускайтесь на уровень ниже. В следующих двух комнатах уничтожьте японских девочек ② и роботов. В большом зале возьмите лапку и поднимитесь на лифте вверх. Теперь вам необходимо, используя платформы, добраться до другого конца зала. Учтите, что платформа, на которой вы стоите, не движется, а вторая платформа крутится вокруг нее. Когда переберетесь, нажмите кнопку, чтобы открыть дверь, и в следующей комнате выключите воздушный поток. Упав вниз, прикончите двух японок, а затем и двух роботов. Теперь идите в огромный зал. В центре зала появится огромный робот ③. Его надо убить, чтобы открылась дверь спра-

ва. Заходите в эту дверь и аннигилируйте робота и двух девочек. Силовое поле исчезнет. Берите лапку и разбивайте колбу ④. Надо же, робот появился снова. Убейте его еще раз, чтобы открылась соседняя дверь. Там разбейте вторую колбу и прибейте еще двух девочек. Теперь выходите в зал. На сей раз робот окружен четырьмя электрическими пушками, и у него между ног лежит монета. Берите монету и убивайте робота. Зайдя в третью комнату, возьмите лапку, нажмите на кнопку и разбейте колбу. Еще раз убив робота, вы откроете путь назад. На этом пути вам встретятся еще четыре японочки. Вернувшись к началу уровня, возьмите наверху пульт.

### Задание 2: Деактивировать Разрушитель Планет.

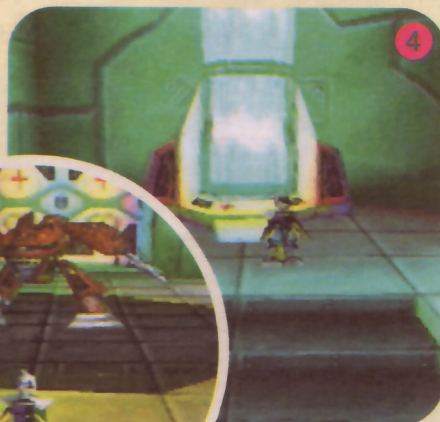
Спуститесь вниз и идите в дверь по центру. Зайдя внутрь, поднимайтесь по лестнице, избегая контакта с огнем. Наверху нажмите кнопку и поднимайтесь на подъехавшем лифте. Из следующего зала бегите по коридору до еще одного лифта. Лучше всего это делать по верхушкам огнеметов. Спуститесь вниз и пробегите по коридору до следующего лифта. Снова вниз и снова в конец коридора. Возьмите лапку и активируйте переключатель ⑤. Теперь возвращайтесь к большому лифту и ежайте дальше. Поднявшись к Разрушителю, запрыгивайте на металлическую дорожку и идите по ней до конца, не забыв взять лапку на выступе. В конце дорожки заберитесь при помощи двойного прыжка на сам Разрушитель. В передней его части возьмите золотую монету и прыгайте к выключателю. Нажмите на кнопку для отключения силового поля. Теперь



бегите в комнату управления, берите лапку и жмите на кнопку в центре. Разрушитель Планет уничтожен! Возвращайтесь к лифту и на нем спускайтесь вниз. Затем бегите в главный зал и берите пульт.

### Задание 3: Найти и уничтожить пять роботов.

Спускайтесь вниз и идите в левую дверь. В большом зале уничтожьте два танка. На включившемся потоке вы сможете подняться в воздух и долететь до нижних выступов. Пробежите по коридору и убейте трех роботов. В результате стеклянный пол разобьется. Прыгайте в одно из образовавшихся отверстий и под водой возьмите лапку. Затем нажмите на кнопку в центре и возвращайтесь в зал. Воздушный поток стал теперь сильнее, и вы можете добраться до двух выступов с оставшимися роботами. Прикончив их, не спешите выходить из зала. Посмотрите наверх и вы увидите в нишах под потолком две лапки и монету ⑥. Чтобы их достать, необходимо





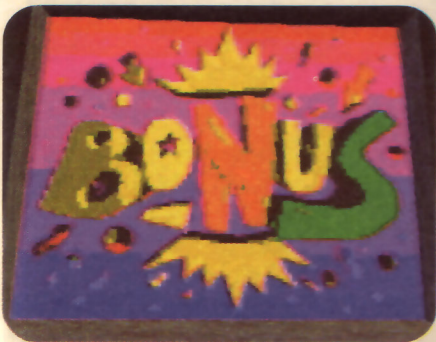
хорошо разбежаться перед входом в поток, а затем, достигнув верхней точки, спланировать к нише. После сбора этих необходимых вещей возвращайтесь за пультом.

## Пульт за 100 мушек

Особое внимание обратите на сложенные ящики, за ними иногда бывают мушки. Также не забудьте, что мушки есть под водой и в нишах под потолком.

## Бонус-уровень 9

(необходимо: 27 золотых монет)



Этот уровень один в один повторяет бонус-уровень 4. Только теперь вначале дается одна минута тридцать секунд. По завершении получаете жизнь и код к сейфу.

## Секретный уровень 3



Помните путь к уровню сказок? Так вот, когда проплывает маленькое озеро, поверните налево и вы попадете к этому уровню. Здесь вам предстоит собрать 50 мушек за 5 минут. Здесь главное не торопиться. Обязательно пополняйте запасы воздуха в специальных агрегатах 1. Также обратите внимание на то, что мушки есть в корме корабля 2 и на палубе.

И еще в одном из бортов есть проход внутрь 3. Старайтесь при сборе мушек не касаться плавучих мин. Когда все мушки будут собраны, плывите к верхней части шарообразной лаборатории. Здесь вас будет ждать ключ от сейфа в форме звезды 4.



## Lizard of Oz — Lions, Tigers and Gex

(необходимо: 22 пульта)



Здесь необходимо уничтожить злого волшебника 5. Сначала бегите от огненных шаров, которые он будет запускать, а затем прыгайте на появившуюся пушку и стреляйте в него. Такие действия надо повторить пять раз. Пушки появляются в следующем порядке: центр, слева, справа и т.д. Убив волшебника, вы получите доступ в последний мир. Вернитесь в Mission Control, поднимитесь на второй этаж и идите в ворота с табличкой Funky Town.

## Funky Town

Пройдите до второй секции трубы и посмотрите наверх и направо. Вы увидите лапку наверху 6 [137]. Заберите ее и идите дальше. В







четвертой секции заберите еще одну лапку, тоже справа сверху. Теперь идите в сам город. Оказавшись в городе, поднимитесь на выступ слева, используя мусорный бак. Наверху зайдите в примерочную с табличкой **Super Hero Dressing Room** ①. Теперь Гекс стал супер сильным и способен разбивать большие предметы. Пока не кончилось время, разбейте два грузовых автомобиля и один легковой. Таким образом в трубе, через которую вы проходили в город, разрушатся решетки. Идите обратно в эту трубу и возьмите все три золотые монеты в нишах, которые теперь уже открыты. После сбора вернитесь обратно в город. Подойдя к дому справа, запрыгните сначала на плиту с надписью **Jimmy Hoffa Burial Site**, а с нее на движущийся ящик. Когда ящик достиг-



нет верхней точки, сделайте двойной прыжок вверх, чтобы достать висющую лапку. Теперь прыгайте на соседний ящик, а с него на крышу. С этой крыши прыгайте до места, где бродят два голубя. С этого места спуститесь на карниз, находящийся справа и чуть ниже, и пройдите по нему до красного здания. Запрыгивайте на стену и ползите по ней за лапкой. Взяв ее, вернитесь к голубям и, используя ящик для мусора, запрыгните на более высо-

кий карниз. По нему снова бегите вперед и на красной стене возьмите лапку. Вернувшись на карниз, перепрыгивайте на ящик и поднимайтесь наверх. Наверху зайдите в еще одну примерочную, чтобы превратиться в летающего Гекса. Теперь летите в сторону входа в город из трубы. На верхней части этого входа лежит лапка ②. Возьмите ее и снова идите наверх во вторую примерочную. Зайдите в нее еще раз и теперь летите в сторону рекламного щита на здании на противоположной стороне улицы ③, чтобы взять еще одну лапку. Взяв лапку, приземляйтесь на крышу. По обе стороны от крыши есть вращающиеся ящики с висющими над ними лапками. Возьмите эти лапки и спускайтесь на улицу. Теперь бегите к выходу из города (не к тому, который ведет в трубу, а к тому, рядом с которым висит табличка **Lunch Control**). Пройдя в следующую пещеру, вы окажетесь на пусковой площадке Шаттла. Осторожно заберитесь по хвосту Шаттла и перепрыгните на маленькую площадку с лапкой. Теперь осталось собрать 100 мушек на пульт. В основном вам будет нужно разбить все бочки и все ящики. Ящики есть не только на улице, но и на крыше дома с рекламным щитом и внутри этого же дома. Чтобы туда попасть достаточно быстро, необходимо с первого поднимающегося ящика прыгнуть прямо на крышу этого здания, а затем в отдушину в центре. Также ящики есть в огромной трубе перед городом. В качестве дополнительной информации могу сообщить, что после уничтожения всех ящиков на одной из стен появятся пять телевизоров с дополнительными жизнями. Когда получите пульт, забирайтесь внутрь дома с рекламным щитом и заходите в первый уровень в этом мире.

### Gangster TV — My Three Goons

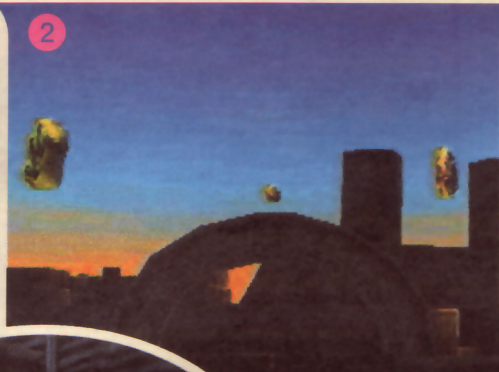
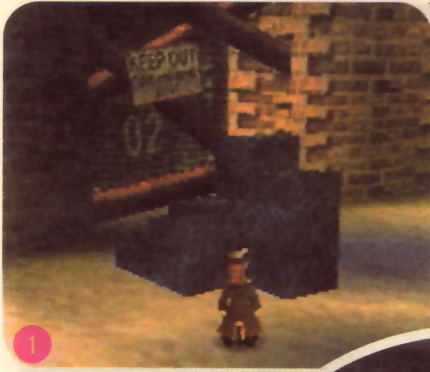
(необходимо: 22 пульта)



#### Задание 1: Сжечь пять штабелей с фальшивыми деньгами.

Когда окажетесь на уровне, бегите к зданию с двумя громилами, кидающими ящики, и заберите красную муху ④. После этого бегите дальше по улице до ворот из металлической сетки. Рядом с воротами отправьте в мир иной двоих гангстеров с автоматами, один из которых сидит внутри мусорного бака. Теперь ешьте муху и, прицелившись, стреляйте в замок на воротах ⑤. Бегите дальше до красного автомобиля. Прикончив еще двоих автоматчиков, идите налево и заберитесь на стену при помощи покрышек. Спрыгивайте во двор, берите красную муху, ешьте ее и поджи-





гайте первую партию фальшивых купюр **1**. Теперь возьмите еще одну муху, но пока не используйте ее. Поднявшись на стену, пройдите по ней до угла и съешьте взятую муху. Переключившись на вид от первого лица, подстрелите две висящие в воздухе монеты и одну лапку **2**. Продолжив движение по стене, вы придете к одинокой покрывше, которая подбросит вас на более высокую крышу. На этой крыше запрыгните на ящик со стационарным пулеметом и расстреляйте двух автоматчиков. После этого вернитесь во двор за мухой, заберитесь обратно на крышу и, съев муху, разбейте замок на двери. Взяв лапку, снова вернитесь во двор за мухой и снова заберитесь на эту крышу. Теперь спрыгивайте с



крыши в соседний двор и сжигайте еще две партии денег. По ящикам вы сможете выбраться со двора на улицу. Там в кузове грузовика лежит лапка **3**. Возьмите ее и бегите по улице до первого поворота налево. В маленьком проулке убейте автоматчика и возьмите лапку и красную муху. Теперь бегите до конца улицы и там, убив еще одного автоматчика, отпирите дверь, закрытую на замок. Снова заберитесь на стену, а с нее на крышу. Находясь на крыше, запрыгивайте на ящик, рядом с которым висит бельевая веревка. С ящика прыгайте двойным прыжком на веревку, по пути прихватив лапку. Не забудьте на другом конце веревки спрыгнуть на крышу, иначе вы поедете обратно. Оказавшись на соседней крыше, разбейте двойным прыжком решетку

в центре и возьмите спрятанную под ней лапку. После этого беритесь за пулемет на краю и расстреливайте громил за окнами. Также не плохо было бы расстрелять все окна, включая те, которые выходят в маленький проулочек. Теперь запрыгивайте на веревку, ведущую в окно, и переезжайте по ней в комнату. Там возьмите муху и сожгите четвертую партию денег. При помощи удара карате перелезьте в соседнее здание и прикончите автоматчика. Затем вернитесь за мухой и обратно в комнату с автоматчиком. Когда последняя партия фальшивых денег сгорит в огне, вернитесь в комнату с Большим телевизором и возьмите честно заработанный пульт.

## Задание 2: Уничтожьте пять бочек с нелегальным пивом.

Снова возьмите муху и разбейте замок на воротах. Дойдя до автомобиля, убейте автоматчиков и разбейте первую бочку в углу, рядом с мусорными баками **4**. Теперь заберитесь на стену, а с нее на крышу. Убив автоматчиков из стационарного пулемета, переезжайте по веревке на соседнюю крышу и идите к ящику в правой части крыши. Запрыг-



нув на веревку и взяв лапку, вы совершите полет в район доков. Спрыгнув с веревки, разбейте вторую бочку и идите налево. Разбив третью бочку, идите на край причала. Там используйте двойной прыжок на покрывшах, чтобы перелететь к забору. Идите вдоль забора направо и вы обнаружите еще одну бочку. Разбив ее, вернитесь на пирс и запрыгните на ящики в центре. Возьмите муху и расстреляйте замок на воротах. Теперь выходите на улицу и по стене забирайтесь на крышу. С крыши спрыгивайте во двор с Огромным телевизором и, разбив последнюю бочку, берите пульт.

## Задание 3: Спасти Каза от главаря банды.

Идите по уже проторенной дороге в район доков и там спрыгивайте в воду. Плывите к столбу, торчащему из воды, и запрыгивайте на спину убитого громилы. С громилы прыгайте на сам столб и забирайте лапку. Теперь плывите дальше вдоль борта корабля и таким же образом возьмите еще одну лапку. После этого доплывите до трубы, из которой течет непонятная жидкость, запрыгните в нее и возьмите монету **5**. Вернувшись на пирс, прихватите муху и прыгайте на висящие ящики. Над ящиком, движущимся вверх и вниз, можно взять последнюю лапку. Взяв ее, доберитесь по ящикам до палубы корабля. Съешьте муху и сбейте замок на клетке с Казом **6**. После этого берите пульт.







Пульт за 100 мушек

Особое внимание обратите на мушку, висющую в воздухе. Ее можно сбить выстрелом, съев красную муху. Также придется поплавать под водой, поскольку необходимо выбить по одной мушке из каждой рыбы и разбить сейфы. На пирсе есть еще сейф, стоящий между двух колонн из ящиков. Достать его просто. Встаньте рядом с ящиками и, используя двойной прыжок, как бы обогните их.

### Бонус-уровень 10 [150]

(необходимо: 31 золотая монета)



Для того чтобы сюда добраться, необходимо с крыши, где находится вторая примерочная в городе, проползти по стене красного дома до упора вправо, а затем спрыгнуть вниз. На самом уровне надо, управляя крокодилом, съесть 10 резиновых уток (по-моему, это уже было!). За победу вы, как обычно, получаете жизнь и код.

### Superhero Show — SuperZeroes

(необходимо: 26 пультов)



Попасть сюда можно, лишь получив возможность летать (переодевшись во второй примерочной) и перелетев на соседнюю крышу.

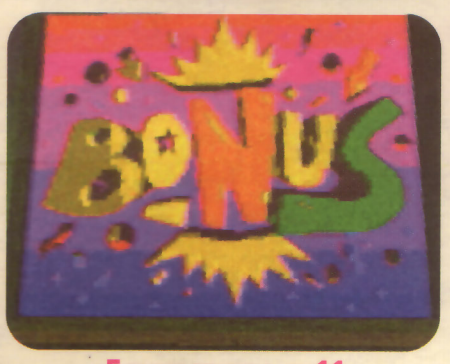
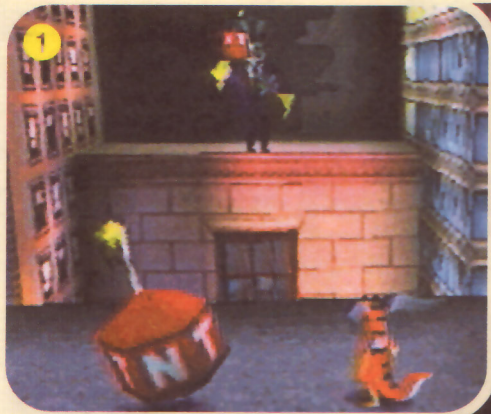
### Задание 1: Победить Сумасшедшего Бомбометателя.

Выходите из зала и идите по карнизу направо и перепрыгивайте на платформу с котенком. Взяв «кислотную» муху, постреляйте по целям на лифтах в доме напротив 1, чтобы они начали ездить. Теперь вернитесь на карниз и идите по нему до конца. Поднявшись по стене дома наверх, получите супер силу и разбейте опоры водонапорной башни. После этого подзарядитесь еще раз, запрыгивайте на упавшую башню и с нее на карниз. Бегите по карнизу до конца и на следующей крыше разбейте сейф для получения лапки. Заберитесь на соседнюю крышу с котенком и с нее прыгайте на балконы. Добравшись по балконам до крыши с примерочной, зарядитесь и разбейте колонну в стене с края здания. Теперь прыгайте по лифтам на другую сторону, по пути разбивая колонны. Спрыгните вниз со следующей крыши и убейте желтого громила. На воздушном потоке поднимитесь обратно и вернитесь к примерочной. Снова подзарядившись, бегите к месту, где был громила, и запрыгивайте на стеклянную стену. По ней ползите до каменного медведя и быстро разбивайте его. После этого доползайте до конца и, спрыгнув на крышу, активируйте чекпойнт. Перепрыгивайте на карниз соседнего дома и по нему бегите до упора. Желтые участки окон позволяют вам передвигаться по ним. Таким образом переползите на следующий карниз. По нему до конца и на окна. По более высокому карнизу опять пробегите до конца. Запрыгнув на окна, вы обнаружите развилку. Вам надо наверх, а не направо. После очередного карниза доберитесь по окнам до крыши с вентилятором. На воздушном потоке поднимитесь наверх и убейте



громила. Теперь снова по окнам наверх, а затем направо (будьте внимательны, поскольку путь направо лежит на другой стене дома 2). По карнизу добежите до следующей серии окон, которая приведет вас к карнизу с чекпойнтом. Активируйте его и прыгайте на крышу, по которой бродит громила. Убив его, вы получите доступ к секретной примерочной. Эта примерочная даст вам неограниченную по времени возможность полета. Воспользовавшись этой примерочной, перелетайте на соседнюю крышу и берите лапку. После этого летите дальше до крыши с чекпойнтом. Активировав чекпойнт, перелетайте еще ниже на крышу с примерочной. Подзарядившись силой, спрыгивайте на соседнюю крышу и разбивайте сейф 3. Взяв лапку, дождитесь окончания зарядки и на воздушном потоке поднимитесь наверх. Теперь снова спуститесь к примерочной и подзарядитесь. Прыгайте на крышу по соседству, а с нее на крышу с сейфом. Бейте сейф, забирайте лапку и поднимайтесь по стене. Наверху разбейте опоры водонапорной башни, но пока на нее не прыгайте. Сначала упадите в небольшой проем у стены. Внизу на вентиляторе лежит лапка. Заберите ее и по стене поднимитесь обратно. Теперь с остатков водонапорной башни прыгайте на крышу чуть выше. Ну вот и Бомбометатель. Он будет бро-





сать на вашу крышу бомбы **1**, а вам необходимо бить по ним, чтобы они летели обратно. Попад в этого психа три раза, вы его убьете. После его смерти в проеме недалеко от вас включится вентилятор. На воздушном потоке от него поднимитесь на высокую крышу, а с нее перелетите туда, где был Бомбометатель. Оказавшись там, залезайте на окна и ползите по ним до монеты. Взяв ее, вернитесь обратно и летите к дому из сиреневого кирпича. На стене этого дома висит еще одна монета **2**. Забрав эту монету, ползите на ближайшую крышу и с нее летите к воздушному потоку рядом с ближайшей примерочной. Поднимитесь на потоке и заберите пульт.

## Задание 2: Найти трех потерявшихся котят.

Метод нахождения уже был описан выше (вы наверняка встречали всех троих по пути). Поэтому найдите их, убейте их и вернитесь к началу уровня, где вас будет ждать пульт.

## Задание 3: Найти пятерых сбежавших зеков.

Повторите путь из первого задания, включая убийство босса, но только не перелетайте на его крышу. Когда поднимитесь на большом

ти к началу уровня, на крышу, где есть водонапорная башня (целая) и стоящая неподалеку примерочная. Подзарядитесь в примерочной и выбивайте опоры из-под башни. Быстро забирайтесь наверх и убивайте второго зека. Также быстро прыгивайте на соседнюю крышу и разбивайте стоящий чуть повыше сейф. Теперь обходите рядом стоящее здание справа и, используя балкон, переберитесь на следующую крышу. Там убейте зека и подзарядитесь. Забирайтесь с мусорного ящика в небольшой закуток и там бейте сейф. Выходите из закутка и залезайте на стену. Для начала ползите как можно ниже. Переползите на стену из красного кирпича и по ней доберитесь до лапки **4**. Вернитесь к примерочной и подзарядитесь. Теперь ползите по коричневой стене как можно выше (там, где ползает паук). Оказавшись на соседней крыше, выбейте подпорки и запрыгните наверх. Там вы обнаружите еще один сейф. После его уничтожения и получения лапки перелетайте на крышу с зеком и отправляйте его в мир иной. Затем подзарядитесь в примерочной и ползите по стеклянной стене до конца. В конце прыгивайте на карниз и по нему бегите до крыши с последним зеком и последним сейфом. Уничтожив зека, перелетите к телевизору и возьмите пульт.

## Пульт за 100 мушек

Здесь могу сказать только одно: обыскивайте все стены, все карнизы, все крыши; убивайте всех врагов и, практически, выполняйте все три задания одновременно. Удачи.

## Бонус-уровень 11

(необходимо: 35 золотых монет)

В здании, где находится **Gangster TV**, сбейте из стационарного пулемета висящий ящик и по нему перейдите к этому уровню. Похоже, именно на бонус-уровни у авторов игры не хватило фантазии. Здесь нам предлагается снова позвонить в десять колоколов. Советов давать не буду. По окончании жизнь и код.

## Секретный уровень 4



Этот уровень находится во дворе того дома, в котором вы стреляли из стационарного пулемета. Как обычно, необходимо собрать **50** мушек. Времени на это дается **4** минуты. В принципе нет ничего сложного. Просто помните, что: во-первых, Гекс не может прыгать на масляных пятнах; во-вторых, две мушки спрятаны за деревянными колоннами в самом начале и, в-третьих, рядом с местом, где растут пальмы, есть небольшой огород с тремя мушками (запрыгивать с пальмы). Собрав все **50** мушек, вернитесь к началу уровня и на красном стуле спасателя возьмите ключ от сейфа в форме знака «Радиация». Теперь в **Mission Control** открылся сейф, и, войдя в



воздушном потоке на самую высокую крышу, летите на соседнюю крышу, где лежит золотая монета **3**, а затем к месту, где стоит зек в полосатой одежде. Прикончив зека, летите поч-



него, вы можете вводить коды, добытые в бонус-уровнях.

Теперь идите к Шаттлу и заходите в финальный уровень.

### Spacestation Rez — Rez-Raker

[161] (необходимо: 30 пультов)



Ну вот и добрались! Гексу предстоит сражение с Резом. Но до этого придется еще дойти. Для начала прыгайте по спутникам, пока ни доберетесь до антенны. Оказавшись на антенне, дойдите до генератора, зайдите внутрь и нажмите на рубильник. Теперь перебирайтесь на другую сторону антенны и на лифте поднимайтесь вверх. Поднявшись, идите направо до мигающих зеленых



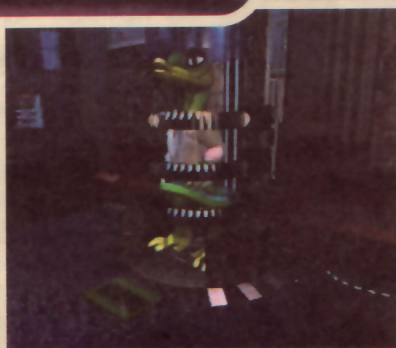
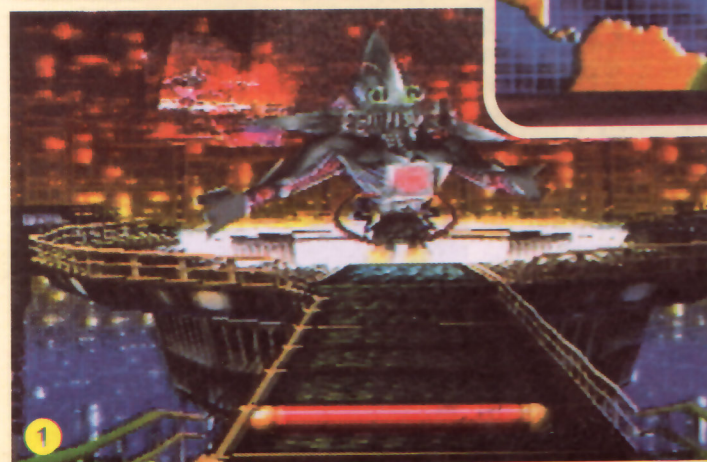
огоньков. В этом месте спрыгивайте вниз на вторую антенну. Доберитесь до второго генератора и отключите его. Снова поднимайтесь вверх и идите направо до красных огоньков. Снова прыгайте вниз и отключайте третий генератор. Поднявшись вверх, пройдите еще вправо до шлюза и заходите в него. Наконец-то встретились с заклятым врагом. Методика действий следующая: берем муху и стреляем в Реза ①, затем бежим вперед через мост на внутреннее кольцо; избегаем ударов металлической рукой и электрических волн; бежим к следующему мостику, когда он появится, переходим его, берем муху... Повторить необходимо 5 раз, причем количество ударов рукой и электрических волн будет увеличиваться.

Когда вы попадете в Реза в пятый раз, он откинется, предоставляя вам возможность смотреть финальную заставку. Игра окончена!!!

ОПМ

### Коды для сейфа:

Квадрат, Звезда, Треугольник, Квадрат, Треугольник, Ромб — **неуязвимость**.  
Треугольник, Круг, Звезда, Квадрат, Квадрат, Крест — **дополнительная жизнь**.  
Квадрат, Крест, Круг, Круг, Треугольник, Квадрат — **10 жизней**.  
Квадрат, Крест, Треугольник, Квадрат, Звезда, Звезда — **играть за Альфреда**.  
Квадрат, Ромб, Квадрат, Квадрат, Треугольник, Ромб — **играть за Каза**.  
Квадрат, Звезда, Звезда, Квадрат, Треугольник, Треугольник — **играть за Рекса**.  
Круг, Треугольник, Квадрат, Звезда, Ромб, Звезда — **Movie 1**.  
Ромб, Звезда, Квадрат, Крест, Треугольник, Круг — **Movie 2**.  
Крест, Ромб, Звезда, Треугольник, Треугольник, Круг — **Movie 3**.  
Квадрат, Ромб, Треугольник, Треугольник, Звезда, Ромб — **дополнительная единица к жизни**.  
Звезда, Крест, Крест, Круг, Квадрат, Треугольник — **???**





СУПЕР ДЖОЙСТИК



Dual  
Shock





# SILENT HILL



HARRY MASON



CHERYL MASON

## Советы

1. На ранних стадиях игры, пока ваши враги еще не очень сильны, лучше всего использовать против них холодное оружие и экономить драгоценные патроны.
2. Собирайте все полезные предметы, такие как аптечки, ампулы, патроны и т.д.
3. Если вы рассчитываете пройти игру всеми прохождениями, то лучше начать с хорошего,

так как после того как вы пройдете игру, уровень сложности поднимется на порядок.

4. Используйте каждую возможность сохранить игру, Savepoint'ы встречаются не так уж и часто.
5. По неисследованным территориям лучше всего передвигаться в боевом режиме.
6. Всегда держите радио включенным, при появлении врага оно всегда будет издавать скрипящие звуки.

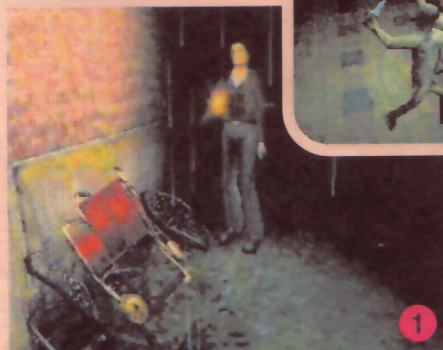
## Кошмар

Очнувшись после аварии, Гарри обнаружит, что его дочь Шерил исчезла **1**. Пройдя немного по улице, вы увидите убегающую Шерил. Бегите вслед за ней. Она приведет вас к огромному дому. Зайдя в дом, добежите до конца коридора, где на вас нападут карлики с ножами **2**. На данной стадии игры вы не сможете с ними справиться, поэтому вам следует подождать, пока они вас убьют...

## Поиски Шерил

Проснувшись в кафе, Гарри поймет, что он спал и видел кошмар. Познакомившись с оча-

ровательным офицером **Cybil 3** и получив от нее пистолет, возьмите на стойке бара кухонный нож, фонарь и маленькую аптечку. Когда вы соберетесь покинуть кафе, заработает радио, лежащее на столе. Как только вы приблизитесь к нему, в окно влетит монстр наподобие гигантской птицы **4**. Спустить крылатого страшила с небес на землю можно выстрелив по нему три раза из пистолета. Убедившись, что он не спит, Гарри берет со стола радио и направляется на поиски Шерил. Рядом с кафе на скамейке лежат патроны, возьмите их. Бегите в переулок, который отмечен на карте красным цветом, по пути вам встретятся враги, так что приготовьте оружие. В переулке вы найдете патроны, металлическую трубу и записку от Шерил. На углу



## Оружие

### Handgun (пистолет)

Стандартное оружие, которым вы будете пользоваться на протяжении всей игры. Особенно эффективен пистолет в начале игры.

### Shotgun (дробовик)

Дробовик хорошее оружие против сильных врагов и не очень сильных боссов.

### Hunting rifle (охотничье ружье)

Самое мощное огнестрельное оружие, использовать лучше всего против боссов.

### Kitchen knife (кухонный нож)

Кухонный нож дается в качестве своеобразного сувенира. Если, например, вы просадили всю обойму мимо первого монстра, то вам может быть и понадобится кухонный ножик.

### Steel pipe (металлическая труба)

Может существенно облегчить вам жизнь на ранних стадиях игры.

### Hammer (кувалда)

Улучшенная металлическая труба.

### Аxe (топор)

Оружие для настоящих маньяков. Рубит головы наземным врагам направо и налево.

## Секретное оружие

### Chain saw (бензопила)

Если вас не удовлетворил топор, то бензопила вас точно обрадует.

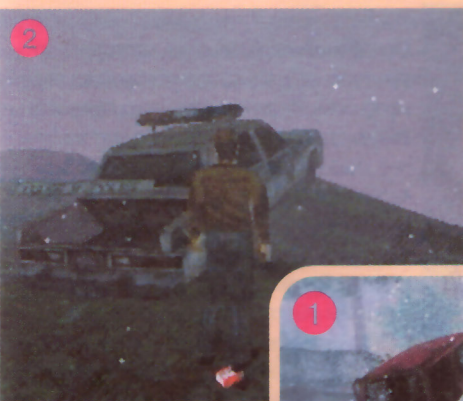
### Rock drill (отбойный молоток)

Довольно мощное оружие, но существенно уступает бензопиле.

### Katana (катана)

Самурайский меч, которым вы сможете порубить как наземных, так и воздушных врагов.





**Finney St. и Bachman Rd.** находится магазин, в котором находятся маленькие аптечки и **Savepoint**. Если вы уже прошли игру на прохождении **Good +**, то в этом магазине будет лежать **Channeling stone**. В конце **Bachman Rd.** внутри вашего джипа ① будет лежать аптечка. Подобрать ее, направляйтесь на восток по **Finney St.** Экономьте патроны, старайтесь избегать встреч с врагами. В конце улицы возьмите из полицейской машины ② ключ и

аптечку. На **Ellroy St.** есть обвал, через который проложен небольшой мостик, перейдите по нему на другую сторону и возьмите ключ и еще одну аптечку. В переулке на

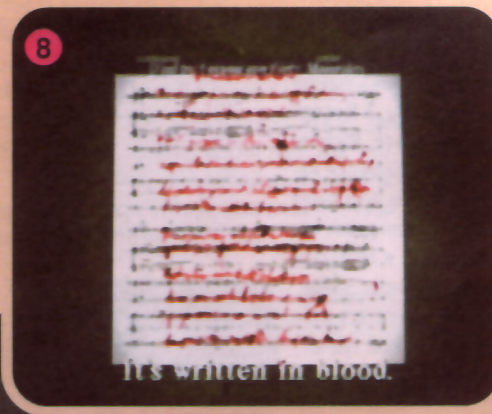
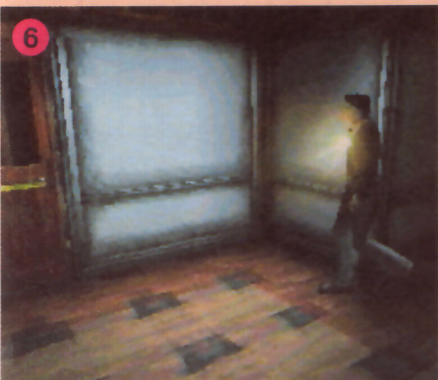
по окрестностям в поисках патронов и аптечек. Около входа в местное учебное заведение стоит желтый автобус ④. Внутри него можно пополнить боеприпасы и сохраниться. Сбрав все необходимое, следуйте к главному входу, который охраняет несколько довольно агрессивных собак. Пристрелите их и заходите в школу ⑤.

**Matheson St.** лежат патроны. В этом же переулке, только чуть северней, есть калитка, где находится ключ. Пройдя до пересечения **Matheson** и **Levin St.**, возьмите рядом с обвалом записку от Шерил о собачьей будке на **Levin St.** Бегите туда. Заглянув в будку, вы обнаружите внутри ключ от рядом стоящего дома. Соберите в доме все полезные предметы и сохранитесь ③. При втором прохождении вы сможете найти в маленькой комнате катану. Отоприте дверь с тремя замками. Выйдя через нее на улицу, вы попадете на другую сторону **Silent Hill'a**. В этой части спокойного провинциального городка царит полная тьма, поэтому следует включить фонарь. Ваша задача здесь состоит в том, чтобы целым и невредимым добраться до городской школы. Сделать это не так уж и легко, так как вокруг вас находится множество врагов, которым темнота прибавила еще больше кровожадности. Перед тем как бежать в школу, побродите

## Школа

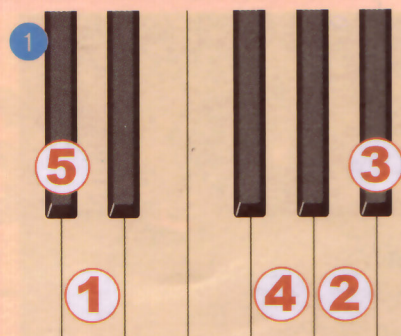
Войдя в школу ⑥, вы обнаружите на полу план всех этажей. По нему вы в дальнейшем сможете ориентироваться. Внутри школы полным-полно карликов. С ними лучше всего расправляться обрезом металлической трубы, патроны лучше не тратить, они еще пригодятся. В **Infirmary** лежат две аптечки, возьмите их и сохранитесь. Заберите в **Reception** патроны и выходите сад ⑦. В саду зайдите в дверь, противоположную той, из которой вы вышли. Отоприте двери, соединяющие обе части здания. Поднимитесь на второй этаж и войдите в **Class room**. Там вы найдете аптечку. Направляйтесь в туалеты и заберите пат-

роны, находящиеся внутри них. В **Lab equipment room** на полке лежат химикаты, используйте их на кем-то забытых граблях с медальоном в **Chemistry lab**. Получив золотой медальон, возьмите патроны и идите в **Library** за аптечкой. Возьмите патроны в следующей



**Class room**. Загляните в **Locker room**. Выпустите кошку из шкафчика, после чего отомстите карлику-маньяку за невинно убиенную кошку. В **Music room** вам предстоит разрешить головоломку с роялем. Я уверен, что большинство игроков застряло именно в этом месте из-за непонятной русскому игроку подсказки ⑧. Чтобы получить серебряный медальон, сыграйте на сломанных клавишах в порядке, указанном на **Sc-**





## Босс №1

Отвратительное создание, которое попытается скушать вас при первой же возможности. На легком уровне сложности вы убьете его без проблем, а вот на более сложных вам придется с ним повозиться. Уязвимым местом босса является его голова, стреляя по ней, вы будете наносить больший урон. Да поможет вам дробовик...

Когда вы убьете босса, школа вновь станет прежней, и вы сможете из нее выбраться.



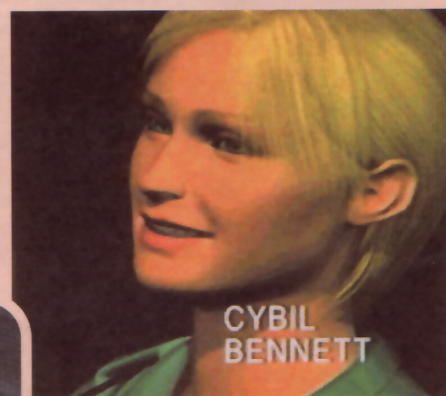
## Silent hill

Выйдя из школы, бегите по **Bradbury St.**, добежав до переулочка, сверните в него. Избавляясь от врагов, направляйтесь в дом некоего Гордона (про него упоминалось в школьном журнале). Собрав нужные вам вещи, выходите на другую сторону города. Пробежав по переулочку, выходите на **Bloch St.**, перед самым обвалом находится магазин бензопил, но бензопилу вы сможете взять только при повторном прохождении, взяв канистру с бензином на автозаправочной станции. В **Ballcan church** вы поговорите со старухой. После разговора соберите все вещи, которые находятся в помещении. Затем идите в гараж около **Gas station**. Там находятся патроны и **Savepoint**. При втором прохождении в гараже будет лежать канистра с бензином. На юге **Elloy St.** есть грузовик, рядом с ним лежат патроны. Взяв их, бегите к **Bridge control**, 6, 7. Внизу около **Bridge control** лежит отбойный молоток, но без бензина его

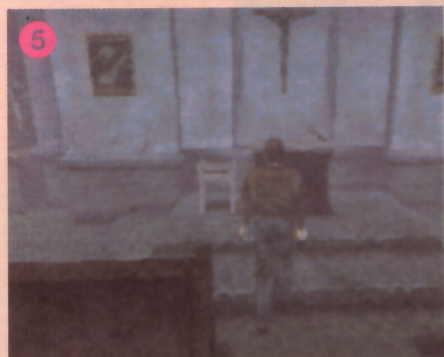
## Параллельная школа

Пробежав немного вперед, вы окажетесь в параллельной школе, где все ранее убитые вами враги ожили. Направляйтесь в **Storage**, прихватите с собой резиновый мячик, который вам пригодится. Чтобы пройти дальше, идите через **Hall**. Возьмите в **Class room** **Picture card**. Зайдя в **Infirmary**, вы сможете сохранить и взять аптечку. Под инвалидной коляской в **Lobby** возьмите ампулу. В **Reception** заберите патроны и вставьте **Picture card** в дверь. Женский туалет в этой школе является не простым, а волшебным и действует он как сортир-телепорт. Войдя в который, вы перенесетесь на второй этаж, где в мужском туалете вы найдете много патронов. Зайдя опять в женский туалет, вы перенесетесь обратно, напоследок зайдите в мужской туалет

и под кабинкой возьмите обрез. Разобравшись с запутанной туалетно-телепортирующей системой, направляйтесь в **Teacher's room**, где вы сможете пообщаться с дочуркой по телефону (бр-рр). Поднявшись на третий этаж, выходите на крышу. В водосточной трубе лежит ключ, чтобы его достать, положите резиновый мячик в дырку и откройте воду. Ключ смоем в канаву у стены около сада. На втором этаже пройдите по **Class room** и соберите там патроны. В **Locker room** вас ждет небольшой сюрприз, главное, расслабьтесь и не напрягайтесь, а то психом станете. Получив ключ, загляните в **Library reserve**. Там возьмите аптечку и прочтите литературу, потом, пройдя через **Library**, откройте **Class room** ключом. Пройдите через классы к лестнице, спускайтесь в подвал. Зайдите в **Storage**, внутри вы пополните свой боезапас. Зайдя в **Boiler room**, решите простую головоломку с вентилями, которые открывают проход.



CYBIL BENNETT





взять нельзя. Поднявшись наверх, возьмите карту и вставьте ключ. Когда мост **1** опустится, идите в **Police**. В полицейском участке вы сможете сохраниться, а также взять массу полезных вещей. Из полицейского участка направляйтесь в больницу.

## Больница

В госпитале **2**, после встречи с доктором Кауфманом **3**, заходите в дверь справа. Пройдя через комнату, проходите в следующую дверь. Взяв план госпиталя и аптечку, идите в **Doctor's office** за картой. В **Conference room** возьмите ключ. Взяв карту и ключ, направляйтесь в **Kitchen** за пластиковой бутылкой и аптечкой. Бутылку нужно наполнить кровью в **Director's room**. Следующей задачей является включение электричества. Спускайтесь в подвал и расправьтесь с несколькими крысами-мутантами. Убив их, включайте электричество. Садитесь в лифт. Проехав по всем этажам, поднимайтесь на четвертый. Пройдя через четвертый этаж, спускайтесь вниз по лестнице на третий. Перестреляв всех медсестер, зайдите в мужской туалет и возьмите там **Plate of «turtle»**. В **Storage room** пополните свой инвентарь **Blod pack**'ом. Вторую табличку, **Plate of «cat»**, вы найдете в комнате №306. Откройте дверь, ведущую к лифту, и спускайтесь по лестнице на второй этаж. Бегите в комнату №204, по пути убивая медсестер. Внутри комнаты используйте **Blod pack** на щупальцах. Получив табличку, двигайтесь в комнату №201. Убив супостата, заберите зажигалку и спускайтесь на первый этаж. В **office** возьмите патроны, а в **Kitchen** — аптечку. Дойдя до **Director's office**, заберите последнюю табличку **Plate of «queen»**.

Спуститесь в подвал; если не брезгаете, то можете взять в морге аптечку. В **generation room** лежит кувалда, приберите ее к рукам. При выходе из лифта на первом этаже есть автомат с газировкой. В нем находятся целых три аптечки. Поднявшись на второй этаж, идите в **Nurse center**. Вставляйте таблички в таком порядке: «Queen» в верхний левый, «Turtle» в верхний правый, «Cat» в нижний левый, «Hatter» в нижний правый. Когда дверь откроется, вы сможете пройти в **Operating room**. Отбиваясь от настырных медсестер, возьмите ключ. Направляйтесь в **Intensive care unit** за бутылкой с алкоголем. Взяв бутылку, езжайте на лифте в подвал. В **Store room** соберите все предметы. Отодвиньте ящик от двери и проходите в



нее. На вашем пути встанет растение. Вылейте на него алкоголь и подожгите беднягу зажигалкой (что-то знакомое, не правда ли?). Попав в подполье, будьте осторожны: в нем полным-полно полумных медсестер, которые хотят получить вас в свои объятья. Зайдя в дверь справа, возьмите видеокассету. Идите в самую последнюю дверь слева. Там, подобрав ключ, направляйтесь к лифту и поднимайтесь на третий этаж. В комнате №302 просмотрите видеокассету. Затем на первом этаже в **Medicine room** откройте запертую дверь. За ней вы обнаружите перепуганную до смерти медсестру **4**. Поговорив с ней, заберите со стола ключ и выходите из больницы.

## Silent hill

Выйдя из больницы, бегите по **Simons St**. Зайдите в открытую дверь. Внутри дома, отодвинув шкаф, вы столкнетесь с **Cybil**. Поговорив с ней, идите по коридору. Снимите топор со стены и выходите на улицу. В **Silent hill town center** есть небольшой проход, около которого бегает пара собак. Внутри **Town center** пообщайтесь с телевизорами.

Поднимайтесь по эскалатору наверх. Зайдите в магазинчик слева, где есть патроны для нового оружия и **Savepoint**. Выйдя из магазина, идите налево, прямо ко второму боссу.

## Босс №2.

Гусеница-мутант, по сложности абсолютно такая же, как и первый босс игры, так что проблем с ней не будет. Просто выстрелите по ней раз десять из дробовика, после чего она скоропостижно скончается.

## Silent hill

После победы над боссом возьмите новое ружье и бегите к выходу. Направляйтесь в полицейский участок, где сохранитесь и пополните боекомплект. Из полицейского участка бегите в госпиталь. После разговора с Лизой выходите из ворот госпиталя. Пройдя немного прямо, вы попадете к следующему боссу **5**.

## Босс №3

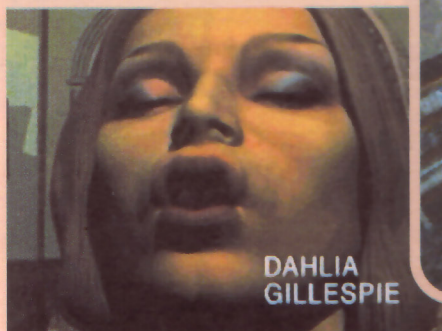
Как вы, наверное, догадались, третьим боссом будет мутант **6**. На этот раз порождение зла предстанет перед нами в виде бабочки-переростка. Она по сложности ничем не уступает своим коллегам. Чтобы ее уничтожить, не нужно разрабатывать какую-либо стратегию, все, что от вас требуется, так это стоять на месте и непрерывно стрелять по боссу из нового ружья.

## Silent hill

Направляйтесь на мост, по его краям, справа и слева, вы сможете найти полезные предме-







DAHLIA GILLESPIE



## Silent hill

ты. Подобрал все необходимое, переходите через мост на другую сторону города. Попав к запертой калитке, с помощью любого оружия оторвите замок и спускайтесь в канализацию.

### Канализация

Спустившись вниз и пройдя немного по коридору ①, вы познакомитесь с новым видом врагов, зелеными мутантами (наподобие хантеров). Убив супостатов, идите направо. Дойдя до конца, соберите все патроны и направляйтесь в коридор, который находится рядом с проходом, откуда вы пришли. Немного побродив и найдя **Savepoint**, карту и ключ, двигайтесь в нижний конец карты. Добежав до решетки, откройте ее. Пройдя по длинному коридору, вы наткнетесь на закрытую дверь. Слева по коридору находятся три двери, пройдя через которые, вы сможете найти в воде ключ. Избавившись от надоедливых рептилий, идите открывать дверь. За ней будет **Savepoint** и лестница, ведущая вверх.



ALESSA GILLESPIE



### Босс №4

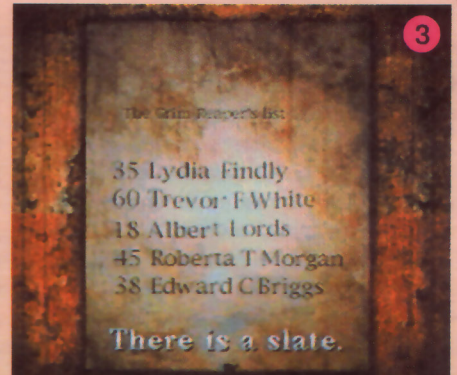
Вот и у отважной **Cybil** ⑥ крыша поехала. Она будет бродить по аттракциону в поисках жертвы... Патроны лучше не тратить, все равно убить ее не удастся. Чтобы привести подругу в чувство, нужно выплеснуть ей в лицо кровь, когда она будет рядом с вами.

После просмотра заставок вы попадете в очень странное место. Все

На улице, рядом с местом, откуда вы вылезли, на стенде висит карта. Взяв ее, соберите патроны и направляйтесь в **Annie bar**. Когда вы придете в бар ②, то обнаружите там старого знакомого, доктора Кауфмана. Как только вы избавите его от монстра, он тут же без объяснений скроется. Подобрал все вещи, которые потерял загадочный доктор, возьмите аптечки со стойки бара и направляйтесь в **Indian runner**. Там с помощью потерянной доктором бумажки взломайте замок. Пробравшись в здание, возьмите аптечки и патроны. Откройте сейф ключом, лежащим в ящике около стойки. Внутри сейфа вы найдете наркотики (зачем они нужны, неизвестно). На стене висят подсказки о том, как взломать замок в **Motel**. Бегите к мотелю, справа от входа находится дверь с кодовым замком. Наберите на панели код: «0886». В мотеле на диване возьмите магнит. Пройдя в следующую комнату, вы увидите **Sa-**

**vepoint** и выход на улицу. На улице подойдите к двери №3 и откройте ее ключом. Внутри отодвиньте ящик и с помощью магнита достаньте ключ. Затем возьмите в ванной аптечку и направляйтесь обратно в мотель. Справа от входной двери будет гараж. Пройдя в него, соберите все предметы и вставьте ранее найденный ключ в мотоцикл ③. Как только вы это сделаете, прибежит Кауфман. Он, угрожая, отнимет у вас некую бутылку, которая находилась в мотоцикле, и быстро скроется. Облом. Немного посердившись на Кауфмана, двигайтесь к **Light house**. На другой стороне моста, справа в проходе, будут лежать патроны и аптечка. Прибежав на старую лодку, поговорите с **Cybil** и **Dahlia**. На лодке ④ можно сохранить и найти множество полезных предметов. Если у вас есть **Channeling stone**, то вставьте его в углубление на штурвале. Появятся какие-то красные огоньки. Поднявшись на маяк ⑤, просмотрите небольшое видео. Когда крыша придет обратно, вы сможете использовать **Channeling stone** на вершине маяка. На карте есть место, отмеченное красной стрелкой, бегите туда. Добежав до открытой калитки, вы увидите люк. Попав во вторую канализацию, бегите все время вперед, пока не увидите лестницу, которая выведет вас на поверхность. Вы окажетесь в парке развлечений. Найдите закускую, там можно сохраниться. На аттракционе с лошадками вы найдете **Cybil**.





эпизоды игры превратятся в один непонятный гибрид. Ориентироваться в этом месте будет довольно сложно ①, так как карты вам не дадут. В комнате, в которой вы находитесь, есть **Savepoint**. Сохранитесь и выходите из комнаты. Выйдите из лифта, справа от вас будет комната с птичьей клеткой. Слева комната с ключом, который застрял в трубе. Прямо будет дверь, где вы найдете **Savepoint** и аптечку. Бегите вверх по коридору. Через открытую дверь спускайтесь в подвал. Пробежите по классу. Войдя в следующую комнату, возьмите отвертку и кусачки. Взяв инструменты, бегите в комнату с застрявшим ключом. С помощью кусачек вытащите ключ из трубы. Этим ключом откройте дверь рядом с подвалом. Справа от входа будет дверь с кодовым замком. Наберите слово **Alert** ② (первые буквы фамилий пациентов, расставленные по возрастанию чисел, под которыми они находятся ③). Пройдите в следующую комнату, возьмите первый из пяти талисманов. Выйдя из комнаты с талисманом, вы увидите нечто такое, после чего вряд ли спокойно уснете. Просмотрев жуткую сцену, вновь зайдите в комнату и прочитайте книгу, лежащую на полу. Идите в комнату напротив. В ней вы увидите трехгранную колонну ④. На каждой грани будет панель с цифрами. На левой грани нажмите цифру 6. Посередине — 4. На правой грани — 8. (6, 4, 8 — количество конечностей у знаков зодиака, нарисованных на столбе) Набрав код правильно, вы получите **Stone of time**, вставьте его в часы в комнате с **Savepoint** ⑤. Вы получите ключ, которым можно открыть дверь в конце коридора. Заходите в лифт и езжайте на второй этаж. В третьей комнате справа возьмите патроны, второй талисман и **Ring of contract**. Пройдя на другую сторону этажа, откройте дверь, находящуюся прямо перед вами. Она ведет на первый этаж и позже вам пригодится. Справа за углом вы найдете комнату с фотоаппаратом и патронами. Взяв его, идите в открытую дверь в конце коридора. В комнате за дверью на стене висит

металлическая панель. Откройте ее. За панелью есть ключ, но взять его нельзя, так как он находится под напряжением. Езжайте на третий этаж. Слева и справа находятся две двери с кодовым механизмом. Сфотографируйте картины рядом с дверьми. Полученные коды наберите на соответствующих дверях. За правой дверью вы найдете ключ, а за левой — аптечку. Спускайтесь на первый этаж и бегите в комнату с птичьей клеткой ⑤. Откройте клетку и возьмите ключ. Ключом откройте дверь с белым рисунком. Зайдите в первую дверь справа. Это кухня. Наденьте на дверь холодильник кольцо (пока вас не скушал монстр, обитающий там) и возьмите третий талисман. В следующей двери справа вы сможете найти аптечку, патроны и ключ в пачке мармелада. Пройдя в еще одну комнату, просмотрите еще раз видеокассету, на ней появится изображение. Выйдя в коридор, зайдите в дверь напротив. В комнате с девочкой-призраком, заберите четвертый талисман, висящий над столом. Затем откройте дверь справа ключом, найденным в пакете с мармеладом. Отключив электричество, идите в комнату,

где вы открутили металлическую панель. Взяв ключ, отправляйтесь обратно в коридор, где вы отключили электричество. В конце него есть закрытая дверь, которую вы откроете взятым ключом. Посмотрев картинку с призраками, берите последний талисман. Направляйтесь в последнюю комнату. Расставьте талисманы по местам, сохранитесь и спускайтесь вниз к финальному боссу...

## Финальный босс

В финале игры может быть два различных босса. Если вы прошли игру по плохому прохождению, то в конце игры вы будете сражаться с миловидной девушкой, которая будет стрелять по вам разрядами молнии. Она является очень слабым противником, но, убив ее, вы, скорее всего, почувствуете себя немного виноватым. Вторым вариантом может быть совсем немилый монстр ⑥, который также будет поливать вас молниями, но куда более мощными, нежели девушка. Монстра лучше всего убивать из ружья, приняв пару ампул. Пара минут непрерывной пальбы, и босс будет повержен.

OPM





## Abe's Exoddus.

Пропуск уровня.

Чтобы перескочить к началу следующего маршрута, зажмите **▼**, **(R1)** и нажмите **○**, **○**, **×**, **×**, **■**, **■**. Правда этот код не позволит вам посмотреть фильмовые вставки и полностью завершить игру — последний уровень придется пройти самим.

Доступ ко всем уровням.

Чтобы открыть доступ ко всем уровням на экране заставки, когда бае скажет «hello», нажмите **▼**, **▲**, **◀**, **▶**, **▲**, **■**, **○**, **▲**, **■**, **○**, **▼**, **▲**, **◀**, **▶**.

## Actua Soccer 3.

Призовые команды.

Введите **PREM CLUBS** на экране создания команд чтобы открыть **24** новых.

Веселые команды.

Введите **TFF TEAMS** на экране создания команд чтобы открыть **24** веселых команды.

## DUKE NUKEM: Time To Kill.

Коды вводятся во время игры в режиме паузы.

Неуязвимость: **(L2)**, **(R1)**, **(L1)**, **(R2)**, **▲**, **▼**, **▲**, **▼**, **(SELECT)**, **(SELECT)**.

Все оружие: **(L1)**, **(L2)**, **▲**, **(L1)**, **(L2)**, **▼**, **(R1)**, **▶**, **(R2)**, **◀**.

Бесконечный боекомплект: **(◀) ▶**, **(◀) ▶**, **(SELECT)** x2 (т. е. два раза).

Powered вверх weapons: **▶**, **▶**, **◀**, **▶**, **▶**, **◀**. Вправо, **▶**, **◀**, **(SELECT)**.

Двойной урон от оружия: **(L2)**, **(R2)** x5.

Невидимость: **(L1)**, **(R1)** x5.

Выбор уровней: **▼** (x9), **▲**.

Все предметы: **(R1)** (x5), **(L2)** (x5).

Все ключи: **▲**, Вправо, **▲**, **◀**, **▼**, **▲**, **▶**, **◀**, **▼**.

Duke с большой головой: **(R1)** (x9), **▲**.

Duke с маленькой головой: **(R1)** (x9), **▼**.

Противники с большими головами: **(R1)** (x9), **◀**.

Противники с маленькими головами: **(R1)** (x9), **▶**.

SuperKick.

Зажмите **(L1)**/**(L2)** и **(R1)**/**(R2)** нажмите **■** для суперудара ногой.

## GEX 3.

Неуязвимость.

Чтобы сделать Gex'a неуязвимым в режиме паузы зажмите **(L2)** и нажмите **▼**, **▲**, **◀**, **▶**, **▲**, **▼**.

## EVERYBODIES GOLF.

Инvertированные уровни:

Перед тем как выбрать уровень зажмите **(L1)**, **(L2)** и нажмите **×**, **×** — уровень станет инверсным.

Левши и правши:

Перед тем как выбрать зажмите **(L1)** и нажмите **×**. Левши станут правшами, а правши — левшами.

## ROLLCAGE.

Пароль «**BDGENADM**» открывает зеркальный и режим hard.

А пароль «**OGGBEDJE**» открывает множество полезных вещичек.

## SILENT HILL.

Четыре спецоружия.

1 Rock drill.

2 Chain saw.

3 Gasline can.

4 Katana.

Оба плохих окончания игры дадут вам **Rock drill**, **Chain saw** и **Gasline can**. Если же смогли пройти игру с хорошим концом, то появится шанс получить **Katana**. Чтобы ее получить надо войти в ранее закрытую дверь в прихожей первого дома, куда вы попадаете в игре. Если вы войдете в игру с хорошей концовкой вы также получите доступ к **channeling stone**.

Нажмите **(SELECT)** для восстановления здоровья: d00bc76c0001

300ba0bd0040

d00bc76c0001

800ba0be0006

Нажмите **(L2)** и **▲** for handgun:

d00bc76c1100

800bca34ffa0

Нажмите **(L2)** и **●** for rifle:

d00bc76c2100

800bca34ffal

Нажмите **(L2)** и **Return-Path**

Где использовать Channeling Stone:

1 На вершине alternate school

2 Сразу перед выходом из alternate Hospital (перед поединком с **Moth**)

3 Прямо перед **Hotel**.

4 В лодке.

5 Внутри **Light house**.

## Small Soldiers.

Все оружие:

**▲**, **▲**, **○**, **○**, **○**, **×**, **■**, **×**.

Неуязвимость:

**○**, **○**, **▲**, **▲**, **○**, **×**, **■**, **×**.

УРОВЕНЬ 1:

**×**, **×**, **▲**, **■**, **■**, **×**, **○**, **×**.

УРОВЕНЬ 2:

**■**, **×**, **▲**, **■**, **■**, **■**, **○**, **×**.

УРОВЕНЬ 3:

**○**, **×**, **▲**, **■**, **■**, **○**, **○**, **×**.

УРОВЕНЬ 4:

**▲**, **×**, **▲**, **■**, **■**, **▲**, **○**, **×**.

УРОВЕНЬ 5:

**×**, **■**, **▲**, **■**, **■**, **×**, **▲**, **×**.

УРОВЕНЬ 6:

**■**, **■**, **▲**, **■**, **■**, **■**, **▲**, **×**.

УРОВЕНЬ 7:

**○**, **■**, **▲**, **■**, **■**, **○**, **▲**, **×**.

УРОВЕНЬ 8:

**▲**, **■**, **▲**, **■**, **■**, **▲**, **▲**, **×**.

УРОВЕНЬ 9:

**×**, **○**, **▲**, **■**, **■**, **×**, **×**, **■**.

УРОВЕНЬ 10:

**■**, **○**, **▲**, **■**, **■**, **■**, **×**, **■**.

УРОВЕНЬ 11:

**○**, **○**, **▲**, **■**, **■**, **○**, **×**, **■**.

УРОВЕНЬ 12:

**▲**, **○**, **▲**, **■**, **■**, **▲**, **×**, **■**.

УРОВЕНЬ 13:

**×**, **▲**, **▲**, **■**, **■**, **×**, **■**, **■**.

УРОВЕНЬ 14:

**■**, **▲**, **▲**, **■**, **■**, **■**, **■**, **■**.

## Syphon Filter.

Чтобы все нижеприведенные коды работали все кнопки необходимо нажимать одновременно.

Выбор уровня:

Нажмите на паузу и войдите в Options menu, установите курсор на **(SELECT)**

**Mission**. Теперь зажмите **(L1)**, **(R1)**, **(SELECT)**, **◀**, **■** и **×**.

Все оружие и боекомплект для данной миссии: Нажмите на паузу и установите курсор на **Weapons menu**.

Теперь зажмите **(R2)**, **(L1)**, **▶**, **×**, **■**, и **○**.

Врагов в два раза проще убить:

Нажмите на паузу и установите курсор на **Map menu**. Теперь зажмите **▶**, **(R1)**, **(L2)**, **×**.



# e@shop

<http://www.e-shop.ru>

**Компьютерные и видео игры  
с доставкой на дом,  
дешевле, чем  
в магазине**

(PAL) Tekken 3.....\$ 31.99

(PAL) Crash bandicoot 3.....\$ 35.99

(PAL) Grand Turismo.....\$ 26.99

(PAL) Medieval.....\$ 18.99

(PAL) Spyro the Dragon.....\$ 35.99

**NEW**

**Заказ по интернету**

<http://www.e-shop.ru>

e-mail [eshop@gameland.ru](mailto:eshop@gameland.ru)

телефон (095) 258-8627

e@shop



Вы услышите смех, если все нормально.

Высший уровень сложности:

На экране заставки установите курсор на New Game. нажмите **L1**, **R2**, **SELECT**, **□**, **●**, **×**. Вы услышите 'Dammit', если все нормально.

## Max Power Racing.

Большинство кодов работает лишь в режиме arcade. На экране выбора трассы сделайте следующее для:

Доступа ко всем GTI автомобилям.

Установите курсор на **Rome** и нажмите: **L1**, **●**, **R1**, **□**, **L2**, **□**.

Радиоуправляемый автомобиль.

Установите курсор на **USA** и нажмите: **□**, **L1**, **R2**, **L2**, **●**, **R1**.

Крутые автомобили.

Установите курсор на **UK** и нажмите: **R1**, **□**, **L1**, **●**, **R2**, **●**.

Все трассы.

Установите курсор на **Africa** и нажмите: **R1**, **R2**, **R1**, **L1**, **□**, **L1**.

Трасса MAX POWER.

Установите курсор на **Peru** и нажмите: **●**, **□**, **R2**, **R2**, **R1**, **R1**.

## Micro Machines V3.

Коды вводимые в качестве имени:

Все трассы: **GIMMEALL**.

9 жизней: **CATLIVES**

танки вместо машинок: **TANKS4ME**.

Коды вводимые во время игры (лучше всего в режиме паузы):

Вид сзади: **◀▶**, **□**, **●**, **◀▶**, **□**, **●**.

Сверхскорость: **□**, **×**, **●**, **□**, **▲**, **×**, **×**, **×**.

Использовать все предметы: **▼**, **▼**, **▲**, **▲**, **▶**, **▶**, **◀**.

Суперотскоки: **□**, **▶**, **▼**, **▲**, **▼**, **◀**, **▼**, **▼**.

Летающие объекты: **□**, **▲**, **□**, **□**, **▲**, **□**, **□**, **▲**, **×**.

Существует также и **debug** режим, позволяющий использовать еще несколько кодов. Введите во время игры: **□**, **▲**, **▼**, **▼**, **□**, **●**, **●**, **▲**, **×**.

Если код сработал, то нажмите следующее для: Уничтожить всех противников: **▲** + **●** + **×** + **□**.

Победа и выход: **SELECT** + **×**.

Сменить вид: **SELECT** + курсор.

Вид с увеличением: **SELECT** + **L2** / **R2**.

Переключить управление на компьютер: **SELECT** + **□**.

## Psychic Force.

Секретные персонажи.

Зажмите следующие кнопки: **light punch**, **heavy punch**, **guard** и **start** до того как появится экран выбора персонажей.

## Rally Cross 2.

Начните новый сезон и введите следующее для:

**Oasis track: SISAO**

**Jungle track: ELGNUJ**

**Little woods: FOSTER**

**Frozen Trail: NIVEK**

**Dusty Road: MIT**

**Rock Creek: KCIN**

**Dry Humps: CIRE**

**Hillside track: BSIRHC**

Все машины: **MOOBMOOB**

Все трассы — почти все машинки: **PREALL**

Машинки и трассы профессионального уровня: **PREVET**

Отключает столкновения: **INCORPEREAL**

Низкая гравитация: **AIRFILLED**

Физика **Rally Cross: LEADSHOT**

Физика **Rally Cross 2: MOONEY**

УРОВЕНЬ 9: РЫБА, ЧЕРЕП, ЧЕРЕП, РЫБА, ЯКОРЬ, ЧЕРЕП.

УРОВЕНЬ 10: РЫБА, ЧЕРЕП, ЯКОРЬ, РЫБА, ЧЕРЕП, РЫБА.

УРОВЕНЬ 11: РЫБА, РЫБА, КОРАБЛЬ, ЧЕРЕП, РЫБА, КОРАБЛЬ.

УРОВЕНЬ 12: КОРАБЛЬ, ЯКОРЬ, КОРАБЛЬ, РЫБА, ЯКОРЬ, РЫБА.

УРОВЕНЬ 13: ЧЕРЕП, ЧЕРЕП, ЯКОРЬ, КОРАБЛЬ, РЫБА, РЫБА.

УРОВЕНЬ 14: КОРАБЛЬ, ЯКОРЬ, ЧЕРЕП, РЫБА, РЫБА, ЯКОРЬ.

УРОВЕНЬ 15: ЧЕРЕП, КОРАБЛЬ, ЧЕРЕП, ЧЕРЕП, РЫБА, КОРАБЛЬ.

УРОВЕНЬ 16: КОРАБЛЬ, РЫБА, КОРАБЛЬ, РЫБА, КОРАБЛЬ, ЯКОРЬ.

## Grand Theft Auto: London 1969.

Cheat Codes.

Ведите следующие коды в качестве имени игрока. Все коды можно применять в комбинации. Введите один код, затем перейдите к опции «Rename» и введите другой. Ваш герой также может быть назван любым именем после ввода последнего кода.

**HAROLDHAND** — все уровни, все оружие, бесконечный боезапас, карточка безнаказанности (бесплатный выход из тюрьмы), броня, картинка полугая, 9, 999, 990 очков, 99 жизней, 5 x multiplier, нет полиции, радар.

**GETCARTER** — все уровни, все оружие, бесконечный боезапас, карточка безнаказанности (бесплатный выход из тюрьмы), броня, 99 жизней, 5 x multiplier, максимально возможный уровень, радар.

**FREEMANS** — все уровни, все оружие, бесконечный боезапас, карточка безнаказанности (бесплатный выход из тюрьмы), броня, 5 x multiplier.

**DONTMESS** или **TOOLEDDBERX** — все оружие, бесконечный боезапас, карточка безнаказанности (бесплатный выход из тюрьмы), броня.

**SORTED** — все уровни, все оружие, бесконечный боезапас, карточка безнаказанности (бесплатный выход из тюрьмы), броня.

**RAZZLE** или **READERWIFE** — все уровни.

**MAYFAIR** — London уровни 1 и 2.

**PENTHOUSE** — London уровни с 1 по 3.

**Ninety-nine lives**

**MCVICAR** — 99 жизней.

**BIGBEN** — 9, 999, 990 очков.

**SIDEBURN** — 5 x multiplier.

**OLDBILL** — максимально возможный уровень.

**GRASS** — нет полиции.

**SWEENEY** — радар.

## World League Soccer 98.

Секретный режим.

Войдите на экран редактирования игроков и выберите любого игрока из английской команды. Измените его имя на 'TEAMTWO'. Это откроет новые возможности **Defaults2**, позволяющий использовать реальные имена игроков и даже соответственно изменяющий комментарии.

## OVERBOARD.

Коды уровней:

УРОВЕНЬ 1: ЯКОРЬ, ЯКОРЬ, ЯКОРЬ, ЯКОРЬ, ЯКОРЬ, ЯКОРЬ.

УРОВЕНЬ 2: КОРАБЛЬ, ЧЕРЕП, РЫБА, ЯКОРЬ, КОРАБЛЬ, ЯКОРЬ.

УРОВЕНЬ 3: КОРАБЛЬ, ЯКОРЬ, ЧЕРЕП, КОРАБЛЬ, ЯКОРЬ, РЫБА.

УРОВЕНЬ 4: ЧЕРЕП, КОРАБЛЬ, РЫБА, ЯКОРЬ, ЯКОРЬ, РЫБА.

УРОВЕНЬ 5: РЫБА, РЫБА, ЯКОРЬ, КОРАБЛЬ, ЧЕРЕП, ЯКОРЬ.

УРОВЕНЬ 6: ЧЕРЕП, ЯКОРЬ, ЯКОРЬ, РЫБА, ЯКОРЬ, КОРАБЛЬ.

УРОВЕНЬ 7: РЫБА, ЯКОРЬ, КОРАБЛЬ, КОРАБЛЬ, КОРАБЛЬ, ЧЕРЕП.

УРОВЕНЬ 8: ЯКОРЬ, РЫБА, КОРАБЛЬ, ЧЕРЕП, ЧЕРЕП, РЫБА.



# самый скандальный компьютерный журнал

журнал компьютерных жулиганов #5/99

## Хакер

[www.hacker.ru](http://www.hacker.ru)

Прирожденные убийцы

Позвони мне на мобилу!

Перехват пейджеров

Как стать хакером за 15 минут

Хакнутая подземка II

Как узнать манера на улице

ПЯТЫЙ  
НОМЕР  
В ПРОДАЖЕ  
С 21 ИЮНЯ



**Здравствуйте,  
дорогие читатели!**

ся, впредь такого не повторится. К счастью, такой небольшой перерывчик пошел только на пользу, так как за это время к нам в редакцию успело прийти несколько замечательнейших писем, и у нас появилась возможность отобрать самые лучшие, в большинстве своем поднимающие довольно серьезные проблемы, требующие длительных разговоров и споров. К тому же, как вы уже заметили, в этот раз объем рубрики

был увеличен, чтобы наши читатели не чувствовали себя в чем-то ущемленными. Ну да ладно, хватит придумывать отговорки, лучше займемся непосредственно делом. Начать же обсуждение пришедших к нам сообщений мы хотели бы с одного любопытного письма, которому, несмотря на всю его злобно-критическую сущность, можно было бы смело присудить почетное наименование «Письма Номера».

**Люди! Нет, Лю-ю-ю-и-и-и-и!!! Прием!** Что вы вытворяете с журналом? Сначала нагло уменьшаете объем, а затем и вовсе «журнал» просто набухает от некачественной бумаги. Теперь это творение можно держать в руках только за обложку! Просто ужас. Чувствуется, что и вы скоро упадете до уровня ГАЗЕ-ТЫ, как это стало со «Страной Игр». А в ее сторону вообще хочется сказать отдельные слова «благодарности»: сделайте доброе дело — займитесь одним компьютером (их ужасно недоделанные статьи про **PSX** просто бесят) и все будет довольны. Любителям **PSX**, читающим «СИ» (газету), не нравится такое малое количество публикаций про их любимую игровую систему, а любителям **PC**, в свою очередь, — мелькающие «приставочные» статьи (портят кайф). Уж даже после выпуска журнала «Official PlayStation Россия» «Страна» не бросает **PSX**, что очень обидно.

Теперь же что касается непосредственно «**OP**». Хочу выразить мнение!!! Вы, столь яростные любители лицензионной продукции и ненавистники пиратов (наивные!), неужто вы думаете, что **PlayStation** завоевала признание в России благодаря НЕпиратам? Вы что! Если бы не они, **PSX** и видно бы не было на российском рынке! Как вам **Nintendo 64**, а? Если бы не ее дорогостоящие картриджи, мы бы уже давно похоронили все тридцатидвухбитки. А вы скажете, что, мол, диски-то «левые» почти все «не идут». А я отвечу, что одно дело заплатить **45** рублей (пусть даже выбросить их!), другое же дело отдать **1500** (а если игра не понравится!). К тому же фирменные диски обратно не поменять, а пиратские — спокойно и за символическую плату. Вот и

поделите **1500** на **45** — получаем примерно **33!!!** А последнее время фирма берет все **2000!** Вот какая интересная получается арифметика. В случае с **Nintendo 64** вообще полный ужас. За новый картридж приходится выкладывать ТАКУЮ сумму!

**1 новый картридж = подержанная PSX!!!!!!!**

Назовите мне хоть один магазин в России, где берут фирменные диски нарасхват. Вот так-то! А большинство пиратских палаток продает минимум по одному диску каждые десять минут — вот и умножайте.

Еще парочка слов о редакции журнала «**Official PlayStation**». Где вы набрали таких авторов! Их невозможно читать! Ужас! Скука! Никаких приколов! Засыпаешь на каждом слове, но все же сонный добьраешься до конца страницы, надеясь увидеть хотя что-то — и ничего! Но больше всего меня раздражает (помимо всего прочего) ваша рубрика «**Тактика**». Какая тактика? Вы что! Какие игры вы проходите? Ужас!!! **Heart of Darkness, Rascal, Crash 3** — сколько вам лет! Да дело, собственно, не в этом — в таких играх не нужна тактика! Вот возьмем, к примеру, последний попавшийся мне номер, **2 99**, там **Crash 3**. Какая тактика, вы что — игра элементарно проходится часов за пять (ну, ладно, пусть с кристаллами и побольше). Вы же тратите половину журнала на совершенно ненужные вещи. Ужас!!! Кошмар!!! Эти игры проходят двухлетние дети, причем с закрытыми глазами. Ну зачем тратить столько места — это совсем не нужно (тем более эту игру прошли уже все). Возьмитесь за что-нибудь посерьезнее. Например, прекрасная ролевая игра **SaGa Frontier** — попробуй разберитесь (на японском!). Вот и вы попробуйте — надо же с чего-то начинать. Вам явно не хватает опыта — вы штампуете

журналы явно ради прибыли. Но у вас есть отмазка — мы пишем только о хитах. Ой, да ну вас!

Возьмитесь как следует и сделайте настоящий журнал, и о вас скоро забудут и будут раскупать малым тиражом только ради вашей **«ОФФИЦИАЛЬНОСТИ»**, а также чтобы сгладить ужас от вашего журнала демодиска, который, видно, вскоре совсем пропадет. Желаем вам поменьше официальности.

**Группа любителей PSX**  
**г. Москва и Vasiok.**

**P.S.** Есть такая замечательная вещь для **PlayStation** — «Взломщик кодов» — почему вы его игнорируете? Или для вас он тоже пиратский? Или же опять отмазка — портит приставку?

**P.P.S.** Почему в номере 2'99 на обложке голубь однокрылый? Официальность урезала?

OPM

При-и-ием! При-и-и-ием! Здесь мы, здесь. Все слышим, все видим, в данный момент с читателями общаемся. Да, письмо, ничего не скажешь, получилось у вас такое, что просто слов нет. Злое, горячее, но в то же время интересное и подталкивающее к серьезному обсуждению. Есть над чем задуматься, потому и печатаем. Даже несмотря на такую откровенную критику в наш адрес. Мы ее не боимся, потому что «наше дело правое». Что ж, разберем ваше, Vasiok, послание и посмотрим, в чем вы правы и не правы.



Вот вы говорите о некачественной бумаге, о том, что держать нас можно только за обложку, но неужели вы не понимаете, что для того чтобы доносить до обладателей PlayStation необходимую информацию, наше издательство было просто вынуждено пойти на такой сложный шаг. Возможно, это прозвучит избито, но во многом в этом виноват тот самый августовский кризис, после которого резко поднялись цены на, в том числе, печатные услуги, а покупательная способность населения резко снизилась. Хотите журнал на глянцева бумаге? А знаете, во сколько он вам обойдется, да еще и с диском в комплекте? И если кто-то и может позволить себе даже такое сверхдорогое издание, то таких людей, на самом-то деле, не так уж и много. А мы ориентируемся на всех любителей видеоигр, а не только на тех, у кого достаточно средств на довольно приличные ежемесячные траты. А благодаря такой, как вы выразились, «некачественной» бумаге (только почему это она вдруг некачественная?) игроки имеют возможность и получать свежую информацию по интересующему их вопросу, и, насколько возможно, экономить на необходимых для этого тратах. По вопросу же «Страны Игр» мы бы тоже хотели сказать, что и здесь вы опять не правы. Это названное вами «газетой» издание, между прочим, несмотря на необычный формат и отсутствие глянцева обложки, является чемпионом по скорости информирования читателей о состоянии дел в игровой индустрии. И рубрика видеоигр в «СИ», между прочим, совсем не лишняя. Вам может не нравится стиль изложения фактов (хотя вы об этом говорили) — это одно дело. Говорить же о ненужности целого раздела... «СИ» — издание для обладателей всех игровых систем, а это и PC, и PlayStation, и Nintendo 64, не говоря уже о Dreamcast и прочих. Безусловно, журналу не удастся в полном объеме охватить PSX-игры, но ведь для этого есть и «Official PlayStation», способный его дополнить. Вообще же для получения полной картины творящегося в мире игр необходимо использовать как источники информации оба этих издания, хотя упертым фанатам PS достаточно будет и «ОР».

Кстати, вы тут задаетесь вопросом, где же «ОР» нашел своих авторов, и сетуете на то, что их невозможно читать, мотивируя это... недостаточным (на ваш взгляд) количеством шуток! Мы, конечно, все понимаем — вам хочется отдохнуть за чтением, но, честное слово, вы ведь читаете информационное издание, а не сборник анекдотов. Хотя излишняя сухость при изложении фактов, не спорю, иногда мешает чтению... Теперь о рубрике «Тактика». Опять же вы говорите о том, что не нравится лично вам (не возбраняется), совсем не заботясь о мнении других (а это плохо). Вы не любите Crash 3 и Heart of Darkness, но зато их любят другие. И не только дети. А по поводу, к примеру, прохождения того же третьего «Бандикута» (#2'99) к нам недавно пришло письмо от одного из наших

юных читателей, выражавшего признательность за его публикацию. Нам что, весь журнал теперь писать исключительно для того, чтобы угодить г-ну Vasiok'у, которому постоянно что-то не нравится и которому наплевать на других читателей «ОР»? По поводу же прохождения японской версии SaGa Frontier скажу вам одно: мы считаемся европейским изданием, а потому описываем только игры для PlayStation PAL, европейской PlayStation. К тому же упомянутая вами ролевая игра в любом случае не стоит такого пристального внимания.

Ну, наконец, мы дошли и до самой серьезной темы, поднятой в письме Vasiok'a — проблемы пиратства в России. Отвечаем кратко, потому что противно и на зубах навязло. Да, PS обязана своим относительным процветанием в нашей стране исключительно пиратству, как бы ни хотелось этого признавать. За Nintendo 64 наши вездесущие «благотворители» также взяли, так что радуйтесь. И диски «левые» на приставках чипованных идут с легкостью, хотя и портят малость. И с арифметикой у вас все в порядке. Но вот только скажите, неужели вам приятно скупать краденое? Задумайтесь над этим.

P.S. «Взломщик кодов» вещь совсем не пиратская и приставку не портит, а не пишем мы много о ней просто потому, что не у всех она есть.

P.P.S. А насчет голубя вы не правы, между прочим :-)

P.P.P.S. Кстати, Vasiok, не могли бы вы сказать, имеете ли вы какое-нибудь отношение к личности, именуемой себя Vasion. Нам очень интересно...

*А вот и другой взгляд на наш журнал. Как вы можете видеть, мнения о нем бывают самые разнообразные и эмоции он вызывает самые различные. Кто прав? Решать вам...*

тел с петель». Цена без демо куда ни шло, но по мне — приобретать, так целиком (я принципиальный коллекционер).

Недостатки — небольшие есть, как у любого другого издания, грубо перечислять их не буду, а дам лишь наводку (не денег на водку, а информационную наводку). К примеру, мне было бы лестно увидеть свои каракули на твоих страницах. Потом все-таки куда многограннее была оценка в журнале «VideoИгры». Хотелось бы что-нибудь похожее. Да, и еще клеенный переплет легко лопается, клей наверное такой. Немного не понятно, как такие игры как Rushdown (выход — март 1999), A Bug's Life (начало 1999), Bushido Blade 2 (выход еще не известен) появляются в продаже намного раньше вашего издания и стоят в отделе «В разработке». А сейчас поговорим о твоих достоинствах.

**Плюсы.** Хорошая полиграфия. Большинство скриншотов, перенесенных с телеизображения, правильны, то есть по качеству такие, какими их видишь в игре (а значит проще судить). Несомненно, удачная расстановка тел и их оформление. Содержание проработано строго, современно, ничего лишнего и при необходимости легко найдешь, что ищешь. Оригинальная и удобная нумеровка листов. Такое описание легко читается, юмор делает журнал свободней и притягательней. Очень много о новинках, не забывая и о классике. Демо-диск содержит весь необходимый букет жанров. Только игры, к сожалению, представлены на оценку ниже средней, такое впечатление, что собраны игры, которые не нужно приобретать. Приятно все же осознавать, что, наконец, появился этот журнал, так серьезно оформленный, если сравнивать с PC журналами.

**Пожелания.** Дорогой журнал (у-ух, действительно дорогой!), желаю тебе быть еще интересней, толще (что отрицательно на тебе отразиться не может, в отличие от нас, людей), многограннее, обширней, короче иметь 1001 плюс (и даже можно больше! — ред.). Все, заканчиваю, а то бумага и чернила кончатся, да и надоело. За сим разрешите откланяться.

*Всегда ваш искренний поклонник  
Гуделев Дмитрий. Г. Владимир.*

## БАЛЬЗАМ НА ДУШУ

Здравствуй, дорогой журнал «Official PlayStation Россия», наконец хорошо оформленный (толстый и почти содержательный). Скажу сразу, видел достаточное количество подобных тебе журналов. Ты не хуже других. Конечно, сказывается (плохим словом) кризис страны, неблагоприятные условия для работы. Но самое главное — ты первый журнал (который я видел) с таким профессиональным оформлением и внешним видом. Ликует твои, глазек, листают, восхищаются (и точат ногти зубами, шаркая по карманам и глядя на цену). Да, и действительно цена убивает, но мы все понимаем и нас это не останавливает. Я сам, покупая, сказал себе, что «спе-

## ОРМ

Спасибо, Дмитрий, спасибо за добрые слова. Приятно читать такое письмо, особенно после жутчайшей разгромной критики (но почти не обоснованной), учиненной нам предыдущим оратором. Что ни говори, критику мы хоть и принимаем, но, как простые смертные, терпеть не можем критикующих. А тут такой бальзам на душу. Но и в этом письме есть что обсудить (и это прекрасно, именно этого мы ждем от наших читателей!).

Первая проблема — система оценок. Да, она не идеальна, да, многих не устраивает. Но, заметьте, она более гибкая, чем пятибалльная сис-



тема, более понятна и доходчива, чем процентная. Мы не выставляем отдельных оценок за графику, звук, игровой процесс и так далее — нужно ли это? Пишите, что вы думаете по этому поводу, ваше мнение нам совсем не безразлично.

Следующий вопрос — разрабатываемые игры. В ответе на предыдущее послание мы разъяснили, что, будучи европейским изданием, пишем обзоры только по вышедшим в Европе играм. Вы, наверняка, можете отыскать тот же *Bushido Blade 2*, но только это японский вариант, в Старом же Свете Square'овский файтинг еще не объявлялся.

Ну и напоследок нельзя ни поговорить о так часто упоминаемой в письме Дмитрия вещи, как цена. По этому поводу хотелось бы заметить, что, к примеру, Vasiok призывает нас перестать печататься на такой, якобы, «некачественной» бумаге. Опять же, скажите, Дмитрий, вы лично хотите подорожания журнала? И потом какая разница, хорошая бумага или плохая, ведь главное — информация. Это, к счастью, понимает большинство наших читателей. Разве что Vasiok' у вас это невдомек.

## GRAN TURISMO И ВСЕ ТАКОЕ...

Привет, редакция Official Playstation!

Пишет Вам старый игроман (БК, ZX48, ZX128, NES, Amiga, PSX).

Мне 22 года, живу в Москве, работаю менеджером в известном издательстве. На PS я уже полтора года и приобрел за это время около 7-8 Ваших изданий. Спасибо за красивый, интересный, информативный и довольно содержательный журнал! Порадовала открывшаяся недавно долгожданная рубрика «Письма». Иногда хочется узнать, что волнует единомышленников, какие проблемы возникают.

К сожалению, качество у вас иногда хромает — невнятные скриншоты, встречаются ошибки (взяв хотя бы последний номер (#3'99): FFVIII Вы умудрились несколько раз назвать VII-м). Но, видимо, всем этим неприятностям Вы, вместе с остальной Россией, обязаны августовскому кризису...

И вот, читая этот номер Вашего журнала, я решил взяться за клавиши своей потрепанной Амиги, дабы исправить и дополнить некоторые факты:

1. Вначале про бесподобную GRAN TURISMO. Вот Вы пишете, что эта игра как симулятор уступает некоторым играм на PC. Я ни разу ни до, ни после выхода GT не видел такой качественной физи-

ки, не говоря уже о графике: я до сих пор поражаюсь, как художники смогли создать такие правдоподобные текстуры, на которых изгибы и выштамповки корпуса, выделенные тенью, выглядят именно как изгибы, а не как пятна грязи (камень в огород *Need For Speed* и *Test Drive*). И я не думаю, что целесообразно сравнивать с ней средненькую *Ridge Racer Type 4* (хороши только повторы и присутствуют довольно забавные авто, такие как реактивные болиды или трехколесный электромобильчик). Только вышедшая недавно *NFS: High Stakes* по качеству почти дотягивает до планки, установленной год назад(!) великолепным GT.

2. В описании *Need For Speed: High Stakes* Вы упомянули, что цена некоторых автомобилей, присутствующих в этой игре, доходит до миллиона долларов. Это справедливо в отношении *McLaren F1*, но компания *Mercedes* такие «гроши» считает за оскорбление. Ведь *Mercedes CLK GTR* в его дорожной модификации стоит \$1.800.000... Вообще-то для меня лично + / - 800 тысяч баксов значения не имеют, но может быть кто-нибудь из читателей приценивается. :)

3. Под рубрикой «тактика» я нашел прохождение одного из шедевров игрового мира — *Metal Gear Solid*. И обнаружил небольшое упущение. В описании предметов про коробки сказано, что в них можно незаметно передвигаться по вражеской территории. Это верно, но главное их предназначение в некоем подобии телепортера. В игре присутствуют 3 грузовика, расположенные: 1-й — в начале, на вертолетной площадке, 2-й — в помещении для хранения ядерных боеголовок, где нельзя стрелять, 3-й — на огромной снежной целине, где приходится окончательно добывать *SniperWolf'a*. Так вот, на каждой коробке имеется надпись, соответствующая одному из этих мест. Дальше все просто — залезаете в кузов грузовика, накрываетесь коробкой и ждете. Через некоторое время мимо проходит охранник, замечает, что машина загружена, читает надпись и везет «груз» по данному адресу. Довольно оригинальное решение! Помню, и в *Metal Gear* на NES также использовались грузовики, правда, без ящиков.

4. И еще одно. В статье про *RR: Type 4* Вы пишете, что «хромовый эффект», который у программистов называется, кажется, *ENV-mapping*'ом, впервые был использован в *NFS 3*, тогда как в нем он был реализован довольно криво, а появился он сначала в GT, вышедшей несколькими месяцами ранее.

Вот кажется и все, о чем я хотел вам написать. Желаю Вам успехов и процветания! Еще раз спасибо за журнал (периодически я приобретаю всего три издания: Авторевю, Формула-1 и Ваш Абсолютный Плейстейшн).

С уважением, Павел.  
e-mail: gj@redline.ru

P.S. Я думаю, что Вам стоило бы подумать над рубрикой «сюжет», в которой Вы могли бы печатать

краткое описание событий, происходящих в игре от начала и до победного конца. Ведь многие люди не понимают английский, а некоторые вообще играют на японском. А то единственные, кто взялся у нас в стране за языковой барьер — это пираты...

P.P.S. Кстати, а почему у вас на сайте так мало информации? Только содержание последнего номера и иллюстрация с обложки. Ведь можно выкладывать туда материалы полугодовой давности из журналов, которые уже нигде не продаются. Также вполне реально показывать новые скриншоты, пополнять коллекцию кодов и паролей, вести расширенную рубрику писем.

Почему в интернете нет ни одного сайта о PSX на русском языке?

## ОПМ

Тоже интересное письмо, правда, не нуждающееся в таких подробных комментариях, как, например, первые два. Единственное, что хотелось бы пояснить, так это вопрос о физической модели в *Gran Turismo*. Поверьте, несмотря на то, что *Polyphony Digital* сделали потрясающую игру, нельзя сказать и о том, что действительно существуют игры, обладающие намного более проработанной физикой. Автор статьи по *Gran Turismo 2* упомянул среди них *F1 Grand Prix* и *IndyCar 2* (обе, к сожалению, для PC). Это так. Чтобы проверить, надо просто сравнить. В *Grand Prix 2* модель создана при участии механиков «Формулы 1» (а вы, Павел, судя по всему, как и большая часть создающих этот журнал людей, любите соревнование в этом классе автомобилей), в результате чего поведение машины на трассе настолько близко к реальному, что просто дух захватывает. Кстати, первая *Grand Prix* есть и на «Амиге», можете попробовать где-нибудь найти.

## Уважаемые читатели!

Как вы заметили, с пятого номера за 1999 год наш журнал приобрел новый, уникальный дизайн. Скажем: начинает приобретать. По этому поводу мы хотели бы узнать ваше мнение. Пишите, не стесняйтесь, потому как только с вашей помощью мы сможем сделать такой журнал, какой действительно нравился бы всем. А мы будем ждать ваши письма ;-))





**НЕ СТОИТ НЕДООЦЕНИВАТЬ PLAYSTATION**

адреса магазинов, где можно приобрести оригинальные лицензионные игры и игровые приставки: ИГРОМАНИЯ (Разанский пр-т, 46, корп.3), ВИСТ (тел. 159-4001), ЭЛЕКТРОНИКС (сеть магазинов), МИР (сеть магазинов), Электрический мир (сеть магазинов), СОЮЗ (сеть магазинов), ЭЛЕКТРОНИКА (Ленинский пр-т, 87 и 99, ст.м. Юго-Западная), Ленинский проспект), ИГРОТЕХ (пр-т Вернадского, 109, ст.м. Юго-Западная), Оптовые продажи: БУКА, тел. 111-5156, ТЕПЛОСТАР, тел. 237-6412



namco®



# TEKKEN 3™

THE KING OF IRON FIST TOURNAMENT 3

© 1994 1995 1996 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED